
7/94
CYBERMEDIA
DAS 16-BIT-UND CD-VIDEOSPIELE-MAGAZIN
öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 6500,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,-
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
Kurz & Fündig
160 Spiele
für Super Nintendo
Heart of the Alien
World Cup USA
Urban Strike
Super Metroid
Scavenger 4
Mario's Time Machine
Mortal Kombat CD
Action, Fun und Simulation
American Sports
Der mit dem Wurm tanzt
Earthworm Jim
Das neue Spiel des Aladdin-Erfinders David Perry


SUPER METROID™
Das beste Action-Adventure der Videospiel-Geschichte*
Nur für Super Nintendo™
© 1994 NINTENDO CO., LTD.
Sie heißt Samus Aran. Ihr Beruf ist Space Hunter. Sie hat eine Mission. Sie soll die sechs gigantischen Gebiete auf Zebes erkunden. Sie soll den letzten lebenden Metroiden finden und das Motherbrain liquidieren. Ihre Ausrüstung sind High-Tech-Waffensysteme. Sie ist metroidenkampferprobt und ein taktisches Genie. Doch ihre Erfolgschancen sind gering. Nur wenn Du es wagst, Dich 24 Megabit geballter Alien-Power gegenüberzustellen, hat Samus Aran eine Chance.
Inkl. 76seitigem Spieleberater
Super Metroid™ – größer als „Zelda™“, überraschender als „Mario®“ und fesselnder als jeder Kinothriller.*
* MAN!AC 7/94
Nintendo®



SILBERNE ZUKUNFT?

Die Luft wird dünn für das ROM-Modul, den klassischen Datenträger der Videospielindustrie. Obwohl sich bisher kaum eine der angekündigten CD-Konsolen hat blicken lassen und Sega, Philips und 3DO mit ihrem Engagement noch rote Zahlen schreiben, sind die Tage des Moduls gezählt. Denn schon jetzt locken die interessantesten Produkte exklusiv auf CD.

Selbst wenn man von den atemberaubenden Spezial-Entwicklungen wie "Super Wing Commander" und "Rebel Assault", "Thunderhawk" und "Scavenger 4" absieht, gerät das Modul ins Hintertreffen. Der begrenzte Markt für Mega CD, CD-i und 3DO hat die internationalen Hersteller nicht abgeschreckt, sondern auf originelle Ideen gebracht: Statt die Spieler mit einem Speicherplatz-füllenden Video-Vorspann zu langweilen, legt Virgin auf die "Heart of the Alien"-CD gleich noch den unveröffentlichten Vorgänger – ein solches Angebot hat Euch bislang noch kein Modul gemacht. Der Mitbewerber Acclaim lockt den Massenmarkt mit einem "Director's Cut" ihres Hyper-Sellers "Mortal Kombat" – das gleiche Spiel, aber authentische Spielhallensounds, Videoclip und ein TV-geprüfter Tekkno-Track – für hunderttausende MK-Fans ein Grund, sich mit dem Thema CD ernsthaft zu befassen. Auch "Heavenly Symphony", eines der seltenen Mega-CD-Spiele aus dem Nintendo-treuen Japan, wäre ohne das neue Speichermedium nicht möglich: Die umfangreichste und akkurateste Formel-1-Simulation aller Zeiten – dank eines zweiten Hauptprozessors und dem schier unbegrenzten Speicherplatz der CD. Bei dieser Koproduktion zwischen Fuji und Sega sind die Realfilm-Einspielungen mehr als bloße Lückenfüller – gerade auf Konsolen-Anfänger wirkt die TV-gerechte Luxus-Grafik faszinierend. Doch Nintendo und Sega meinen, der Markt wäre noch nicht reif für einen neuen Datenträger und die entsprechend teure Hardware. Hoffen wir für sie, daß der Kunde angesichts überzeugender CD-Produktionen nicht anders rechnet.











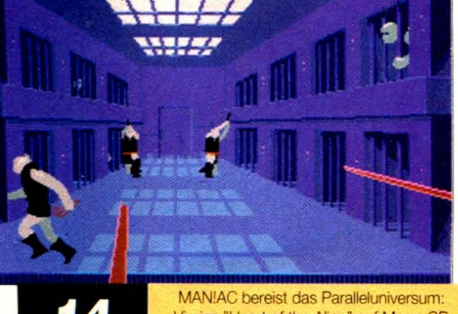




Fair: Mit Heart of the Alien packt Virgin Exklusiv-Entwicklung und Remake auf eine CD
Kult: Acclaim's Mortal Kombat-Neuauflage wird dank CD-ROM zur Collector's Edition
Komplex: Mit Heavenly Symphony erschien in Japan eine TV-gerechte Luxus-Simulation – nur auf CD
Im Exil: Das überwältigende Scavenger 4 wurde in England entwickelt, doch nur in Japan ausgeliefert
Exklusiv: Segas Multi Mega bietet gute Technik in schöner Verpackung – in Deutschland streng limitiert

MAN!AC

NEWS



14 MAN!AC bereist das Paralleluniversum: Virgins "Heart of the Alien" auf Mega-CD und "Out of this World" für das 3DO.



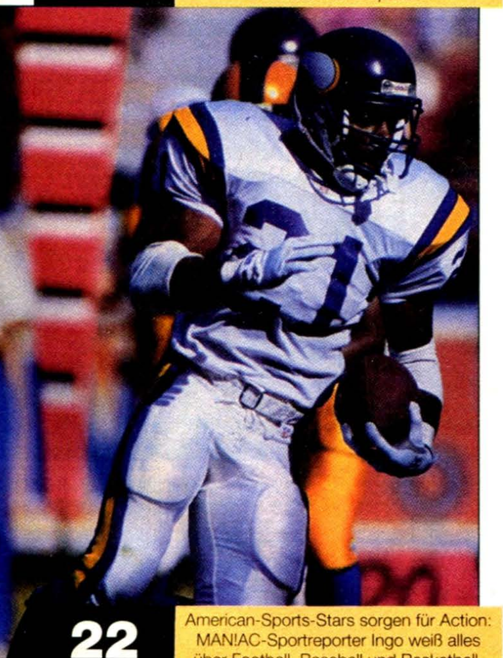
82 Von A bis Z: Alle Konsolen-Fußballspiele im Überblick. MAN!AC verteilt rote Karten und Meisterschaftspokale.

8 David "Aladdin" Perry und sein neuer Held: Der tapfere Regenwurm Jim hat uns vorab besucht.

IMPORT-TESTS

FEATURES

RUBRIKEN



22 American-Sports-Stars sorgen für Action: MAN!AC-Sportreporter Ingo weiß alles über Football, Baseball und Basketball.

PRESENTS

TESTS

DER ZAUBE


Die verschiedenen Teile der Troll-Insel betretet Ihr von einer Oberweltkarte.

Das neue Jump'n 'Run von Psygnosis entstand in Österreich und Holland – MAN!AC im Gespräch mit den Entwicklern.

Schöner und stilvoller geht's kaum – die Fotos stammen tatsächlich vom Mega Drive.

Seit letztem Jahr gehört das Liverpooler Softwarehaus zum Medienimperium des Elektonikmultis Sony. Klar, daß Psygnosis mit seinem Know-How in aufwendigen Grafikspielen zu den ersten gehört, die für Sonys PS-X-Projekt entwickeln. "Wipeout", ein futuristisches Weltraumballerspiel, steht schon fest auf dem Veröffentlichungsplan, wenn das PS-X im Herbst in Japan erscheint.

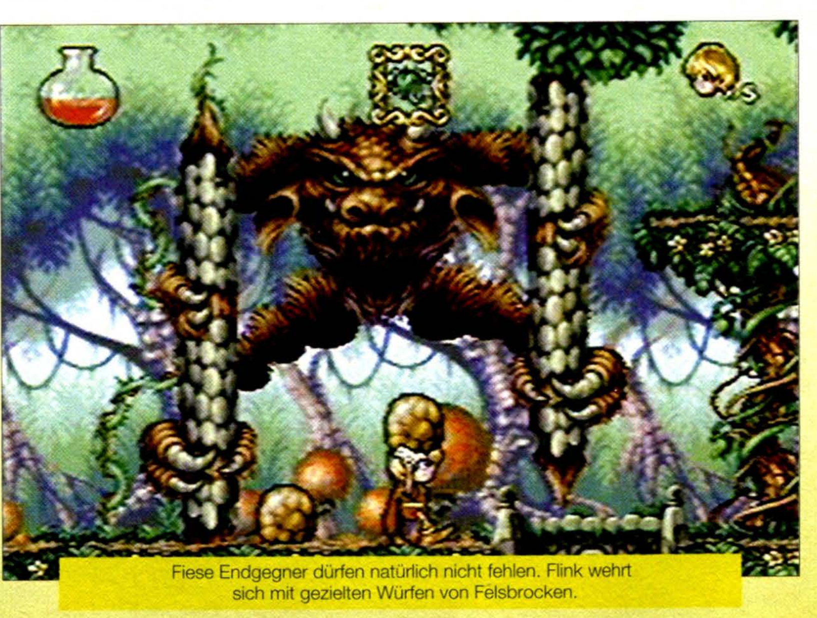
Das Liverpooler Softwarehaus Psygnosis gehört zu den fleißigsten Spielelieferanten für PC, Amiga, Mega Drive und Mega CD. In letzter Zeit machte **Psygnosis** durch das umstrittene Mammutprojekt „Microcosm" von sich Reden. Neben solch aufwendigen In-House-Produkten arbeiten aber auch kleinere Programmierteams für den „Lemmings"-Erfinder – so die Macher von "Flink".

Den kleinen Nachwuchsmagier schicken die ehemaligen Amiga-Freaks aus dem europäischen Umland in sein erstes Mega-Drive-Abenteuer – der endgültige Spieltitel steht allerdings noch nicht fest. Flink lebt auf der Insel der Trolle, die eines Tages unter den Bann eines bösen Zauberers gerät, der alle Einwohner vertreiben will. So muß sich Flink wohl oder übel der schwierigen Aufgabe stellen, dem Magier eins über den Zauberhut zu braten. Ihr steuert den kleinen Helden durch sechs Welten mit über fünfzig Levels. In klassischem Hüpf-Stil erkundet Ihr die malerischen Landschaften und sammelt Gegenstände und Waffen, um Eure Gegner mit gezieltem Wurf abzuwehren. Gleichzeitig verbessert Ihr Eure eigenen magischen Fähigkeiten, indem Ihr nach zehn Zauber-Pergamenten Ausschau haltet. Nicht gerade einfach, da Ihr in den Geschicklichkeitsabschnitten auch alle notwendigen Zutaten finden müßt, um die mächtigen Zaubersprüche zusammenzuköcheln. Kleine Fallen wie unvollständige Rezepte fordern Kombinationsvermögen und Lust am Ausprobieren – wartet erst einmal ab, was dem Nachwuchs-Hexer Flink passiert, wenn er die Wirkung eines nicht professionell gebrauten Tranks am eigenen Leibe verspüren muß.

Wie Ihr auf den Bildschirmfotos seht, überrascht Flink mit der schönsten Grafik, die jemals auf dem Mega Drive zu sehen war. Wie uns die Designer versicherten, nutzt das Spiel nur die normale Farbpalette und keine geheimnisvollen Grafiktricks – „...alles eine Sache des Könnens und eines erfahrenen Grafikers". Zusammen mit den spielerischen Finessen und den humorvollen Zaubereinlagen verspricht das Spiel um Flink ein wegweisendes Jump'n'Run zu werden. Grund für MAN!AC, ein paar Worte mit dem Team hinter „Flink" zu plaudern – dem österreichischen Programmierer Erwin Kloibhofer und Grafiker Henk Nieborg aus den Niederlanden.

? Wie seid Ihr beiden in die Videospielszene hineingerutscht?

Wie viele andere Programmierer haben wir mit Demos für Computersysteme angefangen. Bei einem Besuch in Holland trafen wir uns das erste Mal. Schon ein paar Tage später entwickelte sich


Fiese Endgegner dürfen natürlich nicht fehlen. Flink wehrt sich mit gezielten Würfen von Felsbrocken.







Zwischen typischen Jump'n'Run-Sequenzen müßt Ihr auch Zaubertränke brauen.



Über 50 Levels führen Euch durch malerische Landschaften und Troll-Städte.

In den Abenteuern erwarten Euch Gegner aus der Sagen- und Märchenwelt.

die Idee für ein gemeinsames Spiel , woraus „Ghost Battle" für den Amiga wurde. Nach langem hin und her kam das Spiel dann bei Thalion unter. Erik Simon erkannte das Potential und überredete uns, bei Thalion einzusteigen – und schon steckten wir in der Arbeit an „Lionheart"...

? Warum seid Ihr schließlich weg von Thalion und dem Amiga, und hin zu Psygnosis und Mega Drive?

Wir waren mit der Geschäftsleitung nicht ganz zufrieden. Deshalb schrieben wir einfach einige der großen englischen Softwarehäuser an und gingen schließlich zu Psygnosis, die die besten Voraussetzungen boten. Flink sollte ursprünglich ein Amiga-Spiel werden, aber wir entschieden uns dann doch für das Mega Drive.

? Warum bemüht Ihr gerade das überstrapazierte Jump'n'Run-Genre?

Natürlich können wir deine Meinung über Jump'n'Runs überhaupt nicht teilen: Jedes Kind kennt „Mario" oder „Sonic", von deren Verkaufszahlen können die meisten Computerspiele nur träumen. Gute Leute werden immer originelle Sachen machen, außerdem stehen uns mit der nächsten Konsolengeneration noch viel mehr Möglichkeiten zur Verfügung.

? Wer hat an der Entwicklung von Flink sonst noch mitgewirkt?

Hauptsächlich waren nur wir zwei an der Arbeit. Henk malte die kompletten Grafiken, ich kümmerte sich um die Programmierung und entwickelte einen Editor, mit dem Henk ohne Probleme alle Levels designen und „bauen" konnte. Das Konzept haben wir gemeinsam entworfen, wobei ein Großteil der Ideen von Henk stammt. Die Entwicklung dauerte neun Monate, jetzt werden die Musiken von Matthias Steinwachs und die Soundeffekte von Psygnosis eingebaut.

? Könnt Ihr von Euren Spielen bereits leben?

Tja, das wird sich herausstellen... Aber Spaß beiseite: Normalerweise sehen wir als Entwickler erst Geld, wenn das erste Stück verkauft ist. Aber zum Glück wurden wir von Psygnosis während der Entwicklung finanziell unterstützt – sonst hätte das Ganze wohl nicht geklappt.

Wir sind aber optimistisch, daß wir gut davon leben können, wenn das Spiel erstmal in den Läden steht.



Der kleine Zauberlehrling im Grünen: Flink besucht eine malerische Siedlung in den Baumwipfeln.

? Glaubt Ihr, daß Eure Art, in einem winzigen Team zu arbeiten, in Zeiten von gigantischen Multimedia-Produktionen noch aktuell ist?

Das ist eine reine Zeitfrage: Je schneller ein Spiel fertig sein muß, desto mehr Leute müssen mitarbeiten. Allerdings stellt sich die Frage, inwieweit sich jeder Angehörige eines 40-Mann-Teams mit dem Projekt identifizieren kann. In unserem Fall ist das anders: „Flink" ist wirklich unser Spiel. Deshalb waren wir von Anfang bis zum Ende höchst motiviert – sonst hätten wir auch nicht 80 bis 100 Stunden die Woche mit Arbeit verbracht. Für diese Art von Spielen braucht man nur einen Grafiker und einen Programmierer, die Ihr Fach wirklich beherrschen. Der Rest stände sowieso nur im Weg herum.



Im Laufe der Reise über die Insel der Trolle erlernt Flink verschiedene Zauberkünste.

? Wie funktioniert der Ablauf Programmierer in Österreich, Grafiker in Holland, Softwarehaus in England?

Wir haben uns während der ganzen Produktionsphase nur einmal gesehen – und da haben wir über alles andere geplaudert, nur nicht über das Spiel. Grundlegend war, daß wir uns vorher einen Monat lang zusammengesetzt und über jede Kleinigkeit gesprochen haben. Danach wußte jeder, was er zu tun hatte. Mit meinem Editor konnte Henk ohne Programmierer alle Levels entwerfen, alle paar Wochen bekam Psygnosis eine aktuelle Spielversion, damit sie sahen, wie weit wir waren. Die Zusammenarbeit war schlichtweg phantastisch – wir bekamen alles was wir brauchten, sei es Unterlagen, Hardware oder Geld. Außerdem verstehen wir uns sehr gut mit Producer Greg Duddle.



Achtung Falle: Eine unterirdische Minenwelt durchquert Ihr in der Bergwerkslore.



Flink kann erst dann loshexen, wenn er alle Zutaten für seine Zaubertrankrezepte gefunden hat.

? Denkt Ihr schon an das nächste Projekt oder geht's erstmal in Urlaub?

Nein – schön wär's. Erst steht die Mega-CD-Version an, danach ist eine CD 32-Variante geplant, was aber bei der Lage um Commodore wieder zweifelhaft ist. Danach steht ein neues Jump'n'Run an. Fragt sich nur, auf welcher Konsole...

CALIFORNIA

Aladdin-Macher David Perry stellt seine neue Firma vor. MAN!AC gehört zu den geladenen Gästen.

Als David kündigte, war er gerade mitten in der Entwicklung von „Jungle Book". Das Spiel benutzt Perry-Scrollings und seine alten Programmroutinen. Nach seinem Abgang werkelt ein anderes Team an der Fertigstellung, weshalb sich die Veröffentlichung verzögerte.

Als wir David Perry Anfang Januar auf der CES in Las Vegas trafen, hatte er dem Software-Riesen Virgin gerade den Rücken gekehrt und seine eigene Firma Shiny Entertainment gegründet. "Ich will meine eigenen Projekte machen – so gut und so ausgefeilt wie möglich. Dazu hatte ich bei **Virgin** nicht die Gelegenheit, denn eine Lizenzumsetzung jagte in kürzestem Zeitraum die nächste. Für "Aladdin" hatte ich nur drei Monate Zeit, wobei ich Programmierung, Design und die Disney-Animatoren unter einen Hut bringen mußte. Bei Shiny Entertainment bin ich der Boss und nicht mehr an die Politik einer großen Firma gebunden", meint David. Bei seinem Weggang nahm er einige der Grafiker und Animationskünstler mit, ergänzte das Team durch neu angeworbene Talente und zog ins paradiesische Laguna Beach, California. Bei der Firmengründung half ein Deal mit dem Spielwarenriesen Playmates, der mit "Turtles"- und "Star Trek: Next Generation"-Puppen dick im Geschäft ist und sich auf den Videospielmarkt ausdehnen will – mit einer ganzen Menge Geld im Rücken. Shiny profitiert vom Dollarsegen und verpflichtete sich, die ersten drei Spiele exklusiv für Playmates zu machen. "Dabei war es sehr wichtig, daß mir die Leute nicht in die Entwicklung hineinreden", so David Perry. "Natürlich wollten sie zu Beginn einen bekannten Lizenztitel, dessen Name allein schon gut verkauft. Aber wir konnten Playmates von unserem Weg überzeugen. Ich wollte einen neuen Charakter schaffen, der genauso einschlägt wie Mario oder Sonic. Dabei soll das Spiel auf dem neuesten und technisch besten Stand sein. Wir

Der gebürtige Ire David Perry hat in Kalifornien seine Wahlheimat gefunden

In diesem Level muß sich Jim durch einen Asteroidenregen ballern



David Perry hat ein neues Steuerungssystem erfunden, das freies Feuern in 64 Richtungen erlaubt.

Der Humor kommt nicht zu kurz – ob diese Kuh ein „Gunstar Heroes"-Zitat ist, wollte uns David nicht verraten.



Zu den gefährlichen Welten gehört dieser Schrottplatz, auf dem jemand seinen Elchkopf vergessen hat.



Abwechslung ist Trumpf: Neben Jump'n'Run-Abschnitten variieren Eure Aufgaben .

DREAMING



Jim auf der panischen Flucht vor einem Endgegner – diese Szene soll auch im Spiel vorkommen.

Zwischen Palmen hat Shiny Entertainment ihren Sitz im Laguna Design Center, Laguna Beach.

Auf seinem Speedbike rast Jim durch 3-D-Passagen, die man gesehen haben muß.

benutzten die Animationstechnik von "Aladdin", gingen von einem selbstentwickelten Comic-Helden aus und versuchten, das Plattformgenre etwas anders anzugehen".

Das Ergebnis liegt jetzt vor: Der neue Charakter heißt "Earthworm Jim". Regenwurm Jim fällt eines schönen Tages ein cybernetischer Kampfanzug aus dem All auf den Kopf – und er verwandelt sich in eine bärenstarke Kampfmaschine. Leider sind die finstersten Gestalten der Galaxis hinter den Klamotten her und hetzen Jim durch ein interstellares Abenteuer. "Es war schwer, eine Figur zu schaffen, die jedermann "cool" findet. Aber ich glaube, wir haben es geschafft. Jim entstand komplett am Zeichentisch und wurde von Doug Tennapel ähnlich aufwendig wie ein Trickfilmheld entwor-



Der Zwischengegner setzt sich aus einem Dutzend alter Autoreifen zusammen.



Animierte Zwischensequenzen mit aberwitzigen Perspektiven gehören mit zum Spiel.



Seine normale Regenwurmgestalt nutzt Jim als Peitsche, Greifhand oder als Seil.



Gemeine Fallen wie dieses Förderband zur allesverspeisenden Schrottpresse erwaten Euch.



Nach "Terminator" (noch bei Probe, GB) programmierte David "Global Gladiators"...

California Dreaming

Nach dem Smash-Hit "Aladdin" verließ David während der Arbeit an "Jungle Book" Virgin.

...danach folgte das erfolgreiche "Cool Spot", das bei Publikum und Presse sehr gut ankam.

Im Storyboard entstehen die Abschnitte und Gags für das spätere Spiel auf dem Papier.

Das Shiny-Team: Steve Crow, Nick Bruty, Edward Schofield, Mike Dietz, Doug Tennapel (v.o. im Uhrzeigersinn).

Der Anzug verleiht Jim die Fähigkeit zu ballern, sich selbst als Peitsche zu benutzen, zu fliegen, zu schwimmen, sich über Abgründe zu schwingen... Verschiedene Arten zu rennen, zu fliehen und, diverse Gesichtsausdrücke komplettieren die aufwendigen Animationen.

fen. Jim kann mehr als nur rennen und hüpfen – wir wollen den Spieler mit seinen vielfältigen **Talenten** wieder überraschen. Bei der Umsetzung auf den Bildschirm kam mir meine Erfahrung mit Aladdin zugute".

Im Verlauf seiner Reise landet Jim auf skurrilen Planeten und begegnet wunderlichen Lebewesen, die aber nur auf seine Ausrüstung gieren. "Im Gegensatz zu herkömmlichen Spielen haben wir uns besonders viel Mühe mit Jims Feinden gemacht. Nenn mir nur einen Gegner aus Sonic oder Mario mit Namen – es geht nicht. Du erinnerst dich nicht an sie, denn sie sind nur da, um von Dir abgemurkst zu werden: Ex und hopp. Unsere Gegner haben eigenwillige Charaktere und bleiben Dir garantiert im Gedächtnis." sagt David.

„Earthworm Jim" ist ein aberwitziges Jump´n´Run mit pausenloser Action, ungewöhnlichen Perspektiven und fantastischer Grafik. Neben den Plattformsequenzen dürft Ihr auch per Speedbike rasante 3-D-Levels bestreiten. Innovative Feinde und mit einer gehörigen Portion Augenzwinkern servierte Aktionen versprechen viel Spaß.

Perry berichtet stolz: "Alle, denen wir das Spiel gezeigt haben sind begeistert. Wir wollten das beste Machbare produzieren. Allerdings hatten wir bei der Lizenzvergabe bei Sega kleine Bedenken, weil die Stimmung gegenüber mir – dem Abtrünnigen von Segas Partner Virgin – sehr eisig war. Aber Jim hat alle überzeugt." So stark überzeugt, daß Playmates bereits jetzt einen Vertrag für eine Trickfilmserie in der Tasche hat und nach der Veröffentlichung mit enormem Werbeaufwand "Earthworm Jim"-Spielzeug in die Geschäfte bringen wird.

"Es ist alles sehr aufregend, weil wir den umgekehrten Weg vom Videospiel zur Lizenz gegangen sind. Es werden sogar schon Verhandlungen für einen Film geführt. Wir sind sehr stolz auf unsere Arbeit, aber die nächste Herausforderung steht schon an. Zum ersten Mal werde ich mir ein ganzes Jahr für die Entwicklung eines Spiels Zeit nehmen" resümiert David. "Earthworm Jim" für das Mega Drive erscheint im Herbst in den USA.



Zu den vielfältigen Bewegungstalenten von Regenwurm Jim gehört auch das Hangeln.



Im Kampf um seinen Cyber-Anzug wehrt sich Jim mit allen Mitteln.

Verschiedene Lichteffekte tauchen die Unterwasserwelt in einen besonderen Glanz.



Eindrucksvoll sind Farbdramaturgie und der Umgang mit Licht und Schatten.



PAC-MAN*
Drops und Früchtchen, Tricks und Leckereien, High Scores und Hyperlevels!
Für Super Nintendo™, Game Boy™ und NES
TM* Ms. Pac Man, Pac-Attack and Pac Man are trademarks of Namco Ltd.
©1993 and 1980 & 1993 Namco Ltd., Licensed from Namco Ltd. to Nintendo Co., Ltd.
Halli hallo, die Drops sind da! Und gleich dazu wir: die schrillen Dropskiller, die Früchtchen-Mampfer, die Geisterfutterer: Pac Man*, Pac-Attack* und Ms. Pac Man™. Alle Leckereien für NES, Super Nintendo™ und Game Boy™. Auf zum großen Fressen! Je länger Ihr Euch mit uns durchbeißt, desto schneller läuft das Rennen um den High Score. Und unsere Spiele sind auch als Dinner for two spielbar. Wenn das kein Festessen wird.
PAC-MAN
namco
GAME BOY
MS. PAC-MAN
namco
PAC-ATTACK
SUPER NINTENDO
Nintendo®

Dungeons & Dragons

Mit "Tower of Toom" stellt Capcom den ersten Automaten zur legendären Rollenspiel-Saga "Dungeons & Dragons" vor. Laßt Euch von uns in ein fernes Land mit Drachen und Dämonen entführen...

Die Spiele zur Dungeons & Dragons-Lizenz sind die erfolgreichsten Produkte des amerikanischen Softwareherstellers SSI. Nach PC-Spielen im "Dragonlance" und im "Forgotten Realms"-D&D-Universum, einem Strategiespiel und einem 3D-Drachensimulator (!), läuft erst in diesem Jahr die lukrative Lizenz aus. Einige der SSI-Spiele wurden übrigens für das NES umgesetzt, aber nicht in Deutschland veröffentlicht.

Es war einmal vor langer Zeit in Darokin, einem friedlichen und reichen Land im Herzen des Kontinents. Die Weitsicht und das Regierungsgeschick eines weisen Fürsten hielt über Jahrzehnte jedes Unheil von den Bewohner von Darokin fern. Doch plötzlich fallen schauerliche Monster und Barbaren in die Republik ein und beginnen zu morden und zu zerstören. Die Unholde kennen keine Gnade und machen selbst vor dem Haus des Fürsten nicht halt. Corwyn Linton, Kopf der Handelsgilde, beobachtet die Angriffe der Monster und erkennt, wie gut sie organisiert sind. Er kommt zu dem Schluß, daß eine noch viel bösere, teufliche Macht hinter all dem stehen muß. Um Darokin zu retten, ruft er die tapferen Videospieler herbei und steckt sie in die Klamotten eines Fantasy-Helden – bis zu vier Spieler fechten in der selben Truppe. In der Taverne von Darokin City trefft Ihr auf Eure digitalen Gegenstücke: Zur Wahl stehen ein starker Kämpfer mit Schwert und Schild und eine zierliche Elfe, die mit Dolch und Zauberkraft umgeht. Außerdem gesellen sich ein Zauberer und ein abgebrühter Zwerg hinzu, der mit seiner Streitaxt schon einige Tunichtgute zerteilt hat.

"Dungeons & Dragons: Tower of Doom" ist der neueste Automat von Capcom, die im Fantasy-Metier bereits mit "Knights of the Round" und "King of Dragons" Erfahrung sammelten. Diesmal lassen sie bis zu vier Spieler gleichzeitig in die sagenumwobene "Dungeons & Dragons"-Welt, die sowohl Computerspezialisten als auch Brettspielern bekannt sein dürfte. Die "Dungeons & Dragons"-Saga bildet den Grundstock zur ältesten Rollenspielserie der Welt und wurde Ende der 70er Jahre als Bindeglied zwischen den "Herr der Ringe"-Romanen und den studentischen Tabletop-Strategiespielen ersonnen. Da auch das Computerspiel an amerikanischen Universitäten entstand, kreuzten sich die Wege schnell: Alle Klassiker des Computerrollenspiels (u.a. "Ultima" und "Wizardry") nehmen recht unverholen Anleihen an der "Dungeons & Dragons"-Serie. Nach zwei kommerziell wenig erfolgreichen Videospiel-Modulen für Mattels "Intellivision"-Spiel-





Für die gesammelten Goldmünzen kauft Ihr Euch Messer, Hammer, Pfeile, Molotow-Cocktails oder ein Continue.



In den unterirdischen Höhlen von Darokin lauern mächtige Riesen, die Steine nach Euch werfen.



Die Endgegner sind extrem gefährlich: Dieser Bursche schleudert mit Elektroblitzen nach Euch.



Der Ritter fuchtelt mit seinem scharfen Langschwert vor den Köpfen der Gegner 'rum. Da er über große Kraft und Reichweite verfügt, hat er es nicht nötig, Zaubersprüche aufzusagen. Er vertraut ganz auf seine Kampfeskünste.

Level	7	Alter	22
Hitpoints	32	Stärke	12
Intelligenz	9	Weisheit	10
Gewandheit	10	Verfassung	11





Dieser Hühne hält die Einwohner einer einst idyllischen Stadt am Fluß in Schach. Ihr müßt sie befreien!

system, kehrte das offizielle D & D erst Ende der 80er Jahre wieder auf den Bildschirm zurück. Der amerikanische Hersteller SSI, auf Strategie- und Rollenspiele spezialisiert, erwarb die Lizenz und schuf damit eine der erfolgreichsten Spieleserien der Welt.
Um die Rollenspielsaga auch dem actiongestählten Spielhallenbesucher nahezubringen, hat sich Capcom für ein Spielprinzip á la "Golden Axe" entschieden: Bis zu vier Akteure bolzen sich an den garstigen Feinden vorbei bis zum Kampf gegen einen riesigen Endgegner aus dem Monster-Zoo. Dabei beschwören Kleriker und Elfen mächtigen Kampfzauber, verschleudern Feuerbälle oder lähmende Eisattacken, verstecken sich hinter magischen Nebel oder verwandeln ihre Gegner in harmlose Tiere. Der Zauberer verfügt über noch stärkere Sprüche: Er verwandelt seine Waffen in Schlangen, die den Gegner vergiften, oder verstärkt die seiner Mitkämpfer, wenn sie nahe genug neben ihm stehen. Außerdem kann er die Feinde für kurze Zeit lähmen und sich selbst sowie die Party heilen. Die beiden Kampf-Charakteren des Teams (Ritter und Zwerg) halten nichts von magischen Utensilien und verlassen sich eher auf Schwert oder Axt, schießen mit Pfeil und Bogen, werfen Messer oder zündeln mit Molotow-Cocktails.
"Tower of Doom" ist grafisch anspruchsvolle Prügelkost mit bewährten Rollenspiel-Elementen, die in dieser Form und Konzentration noch kein "Golden Axe"-Verschnitt bot. Durch das gesamte Spiel zieht sich die Story um das Schicksal von Darokin, das Ihr in Zwischensequenzen verfolgt. An vielen Stellen des Abenteuers könnt Ihr sogar entscheiden, welchen Weg Ihr beschreiten wollt (rettet Ihr die Menschen im Dorf nebenan oder verfolgt Ihr die Monster in die Berge?), wodurch sich der Ablauf des Spiels ändert. Hinzu kommt ein umfangreiches Leveldesign, überraschende Wendungen und viele Gags.
"Tower of Doom" gehört zu den besten Automaten, in die Ihr zur Zeit Markstücke investieren könnt. Von der Vehemenz, mit der die deutschen Spielhallenbesucher ans Werk gehen, war sogar Hersteller Capcom überrascht: Das Spiel zur "Dungeons & Dragons"-Saga läuft noch besser als das aktuelle "Super Street Fighter 2"-Update "Turbo". Kein Wunder: "Tower of Doom" bietet alles, was das Spielerherz begehrt: Fantastische Grafik, knackigen Sound und jede Menge Spielspaß. *ak*



Kurz vor dem Showdown trifft die Party auf den gefährlichen Roten Drachen.



Mit dem passenden Zauberspruch steckt Ihr die Gegner in Brand. Kämpfer und Zwerg können jedoch nicht zaubern.



Bevor Ihr die Stadt verlaßt, trefft Ihr auf einen alten bekannten: Haggar ist der Bürgermeister von Darokin City.

Monster-Metzeln par exellence: Bei "Dungeons & Dragons" kommen bis zu vier Spieler auf ihre Kosten.

Capcom-Offizielle haben zwar noch nichts von einer Umsetzung des "Tower of Doom"-Automaten verlauten lassen, wir rechnen jedoch bis zum Ende des Jahres damit. Immerhin hat es bei den ähnlichen Spielen "King of Dragons" und "Knights of the Round" auch nicht lange gedauert – beide sollen übrigens bis August in Deutschland erscheinen. Sobald uns das erste Vorabmuster vorliegt, entführen wir Euch noch einmal in die Welt von Darokin.



Die Elfe ist eine mutige Kämpferin, obwohl Sie nur mit einer geringen Zahl Hitpoints ausgestattet ist. Sie ist sehr schnell und pikst die Feinde mit ihrem langen Dolch. In Notfällen sagt sie mächtige Zaubersprüche auf.

Level	4	Alter	?
Hitpoints	15	Stärke	7
Intelligenz	15	Weisheit	13
Gewandheit	15	Verfassung	8



Der typische Rollenspiel-Zauberer: Er geht behende mit seinem Kriegswerkzeug um und belegt seine Feinde mit vernichtenden Zaubersprüchen. Als einziger kann er sich selbst und seine Gefährten heilen.

Level	7	Alter	29
Hitpoints	25	Stärke	9
Intelligenz	15	Weisheit	12
Gewandheit	6	Verfassung	10



Der Zwerg des Gespanns ist ein robuster Kämpfer. Auch er verläßt sich auf seine Waffe – eine mächtige Streitaxt – und kann keinen Zauberspruch aufsagen. Dafür können ihn die Gegner auch nicht mit Zaubersprüchen verletzen.

Level	6	Alter	53
Hitpoints	32	Stärke	11
Intelligenz	9	Weisheit	10
Gewandheit	9	Verfassung	12

HEART OF THE ALIEN

Die Fortsetzung zu einem der aufregendsten Spiele der 90er Jahre steht vor der Tür: MAN!AC besucht das gefährliche Universum von "Out of this World 2".

Neben "Out of this World" hat der französische Hersteller Delphine mit „Flashback“ ein grafisch ähnliches Spiel entwickelt: Auf der Flucht gerät der Agent Conrad Hart in ein turbulentes Spektakel aus Schießereien, fiesen Rätseleinlagen und Geschicklichkeitstests. Optisch macht „Flashback“ mehr her als "Out of this World" und ist sowohl für das Mega Drive, als auch auf dem Super Nintendo erschienen.

Lester Chaykin ist Euch kein Begriff mehr? Vor gut einem Jahr verschlug es den glücklosen Kernforscher in eines der ungewöhnlichsten Jump'n'Runs der Videospielgeschichte. "Out of this World", das Spiel, das prominente Spieleredakteure für Tage außer Gefecht setzte, ist ein rätselbetontes Jump'n'Run, bei dem sich nur die geschicktesten Joypad-Künstler am Happy End erfreuen dürfen.

Auf der Oberwelt müßt Ihr Vögeln ausweichen und über giftige Pflanzen hüpfen


Ladet Eure Laserwaffe auf, noch bevor Ihr auf die tückischen Kuttenwesen stoßt. Später bleibt dazu keine Zeit...

Die angekündigte Mega CD-Version ist bis heute nicht erschienen, soll aber nun in einem Doppelpack mit dem brandneuen Sequel „Heart the Alien“ veröffentlicht werden. Im ersten Teil schlüpft Ihr in die Polygonenhaut des Wissenschaftlers Lester Chaykin, der in seinem Kernforschungszentrum von einem Blitzeinschlag überrascht und in eine geheimnisvolle Paralleldimension verfrachtet wird. Auf der Flucht vor mutierten Weltraum-Löwen und giftigen Killer-Schlangen wird Chaykin von geheimnisvollen Außerirdische gekidnappt. Nur mit Hilfe eines kräftigen Mitgefangenen (und natürlich der überragenden Joypad-Koordination des Spielers) kann sich Chaykin befreien.

"Heart of the Alien" beginnt, wo Lesters „Out of this World“-Abenteuer endet: Der schwerverletzte Chaykin wird von seinem Fluchtgefährten aus der Alien-Festung geborgen und in Sicherheit gebracht. Ihr übernehmt jetzt die Rolle des Freundes, kehrt in die Festung zurück und trotzt dort den zahlreichen Fallen Eurer Widersacher. Auf Eurem Weg begegnen Euch neben bekannten Gegnern – der gewaltige Löwe aus Teil

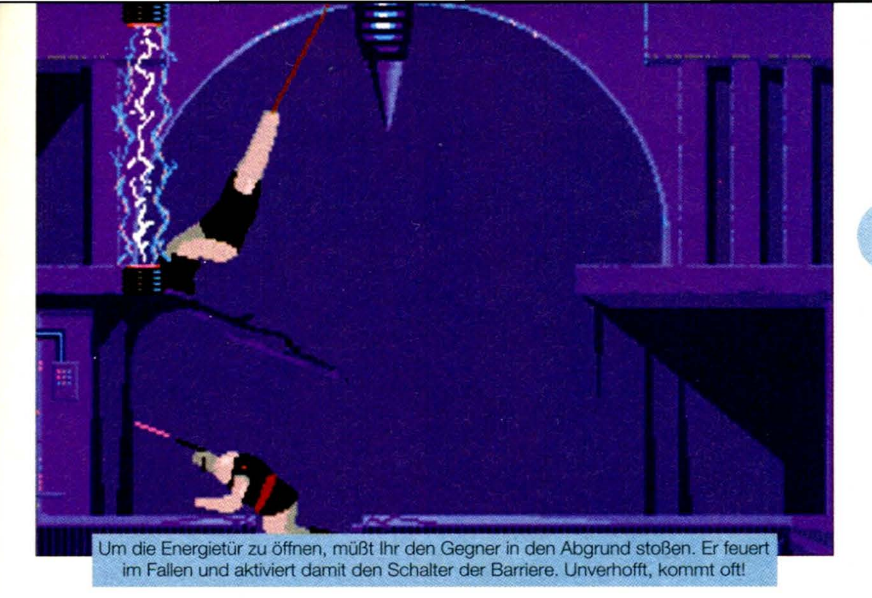
"Out of this World" inklusive: Auf der "Heart of the Alien"-CD steckt eine verbesserte Version des ersten Teils.


Alte Freunde und alte Feinde: Auch Lester, der Held des ersten Teils, mischt wieder mit.


Das erste Rätsel von "Out of this World": Wie komme ich an dem Löwen vorbei? In "Heart of the Alien" steht...


...Euch eine ähnliche Situation bevor. Diesmal bekommt's Euer außerirdischer Freund mit dem Allesfresser zu tun.


Euer Spurt durch die Gefägnishalle sieht gefährlicher aus, als er ist: Wer schnell genug sprintet, überlebt das Laser-Kreuzfeuer.

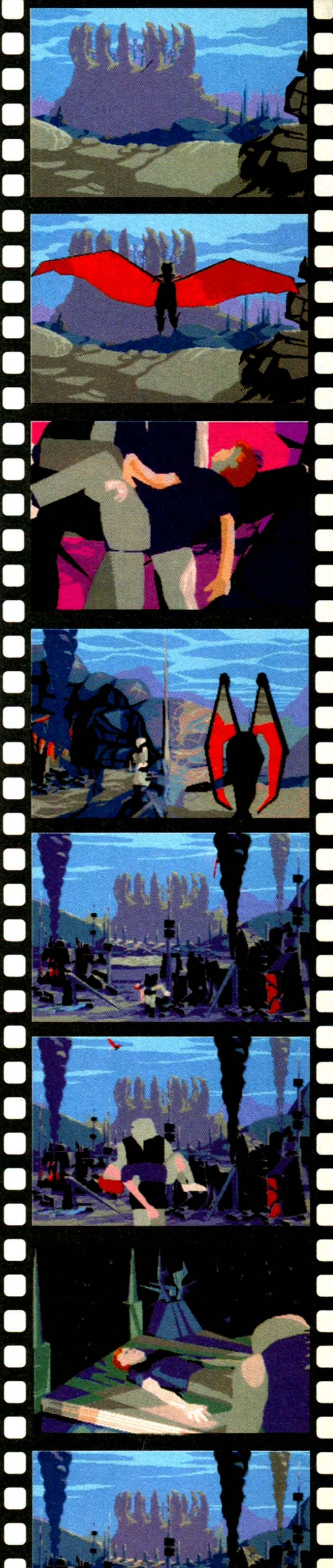

Um die Energietür zu öffnen, müßt Ihr den Gegner in den Abgrund stoßen. Er feuert im Fallen und aktiviert damit den Schalter der Barriere. Unverhofft, kommt oft!

1 wartet auch diesmal auf ein leckeres Fressen – auch neue Gefahren: Ihr sprintet durch ätzenden Säureregen und durch das Laser-Dauerfeuer Eurer Häscher, knackt Energietüren und rast mit Fahrstühlen in entlegene Stockwerke der futuristischen Burg. Ihr überlebt nur, wenn Ihr die gefundenen Waffen gekonnt und effektiv einsetzt: Neben einer Peitsche, die Ihr benötigt, um Löcher im Boden und Pfützen mit ätzender Flüssigkeit zu überwinden, greift Ihr nach Laserknarren und Energie-Schutzschilden. Sobald Ihr Eure Laserkanone aufgeladen habt (wozu Ihr wie im ersten Teil eine spezielle Kammer aufsuchen müßt), fordern Euch die Gegner zum Shoot-Out: Als Einzelkämpfer oder Stoßtrupps heften sie sich an Eure Versen und verwandeln Eure Fluchtroute in ein Inferno der Laser-Einschläge und Explosionen.

Die MAN!ACs, die eine Probe-Expedition in Regionen jenseits unserer Welt wagten, können bezeugen, daß nur die Besten in „Heart of the Alien" eine Chance haben. Gegen dieses Polygonen-Abenteuer spielt sich der „Prince of Persia" wie eine Besuch im örtlichen Naturkundemuseum – übersetzt „Out of this World" am Besten mit „Verdammt nah am Game Over". Erscheinen soll das tödliche Doppel bis Herbst diesen Jahres – der Test folgt. *ak*


Animierte Zwischensequenzen lockern den streckenweise frustrierenden Spielablauf auf

Der Vorspann erzählt die Geschichte Eures neuen Hauptdarstellers und dient als Bindeglied zwischen „Out of this World" und „Heart of the Alien". Denn diesmal übernehmt Ihr die Rolle eines Außerirdischen, der den verletzten Lester aus der Festung der teuflischen Kapuzenmänner rettet. In Sequenzen in tristem Schwarz-Weiß erinnert sich das Alien – Ihr erlebt, was vor Lesters Ankunft geschah.





Out of this World

Die Krönung aller "Out of this World"-Versionen erschien just in diesen Tagen für das amerikanische 3DO. Die Grafik wurde gegenüber den Varianten für Mega Drive und Super Nintendo verbessert und ein neuer Soundtrack eingespielt. Das Spielprinzip blieb unangetastet, alle Rätsel sowie Vor- und Zwischenspänne sind von den Modul-Konsolen übernommen worden.

Fans des risikofreudigen Wissenschaftlers Lester Chaykin sollten sich die 3DO-Variante ansehen – durch die rundum-erneuerten, digitalisierten Landschaften lohnt sich die Rückkehr in die erbarmungslose Welt der Aliens.

Die Ur-Fassung von "Out of this World" erschien 1992 für den Amiga. Nach einer PC-Umsetzung folgten ein Jahr später die Super-Nintendo-Variante und das Mega Drive-Modul. Entwickelt wurde das Spiel von der französischen Firma Delphine, alle Konsolenversionen stammen von Interplay.


"Out of this World" für das 3DO wurde nicht nur musikalisch, sondern auch grafisch aufgewertet.


Keine neue Herausforderung für Kenner des Spiels, aber atmosphärisch eine Klasse besser als auf Modul.



Feuer frei für den dritten Streich: Electronic Arts wagt den Sprung in die Zukunft und plaziert den „Jungle Strike"-Nachfolger im Jahr 2006.

Als „Desert Strike" 1992 erschien, verbuchte es nicht nur aufgrund des Golfkrieges erstaunlich hohe Verkaufszahlen, sondern überzeugte als stimmige Mixtur aus gnadenloser Arcade-Action und geschickt eingebauten strategischen Elementen.





Wurde Mega-Drive-Besitzern der erste Teil in Deutschland vorenthalten (aus Angst vor der BPS), erschien der nicht minder gewalttätige, aber thematisch unbedenklichere Nachfolger „Jungle Strike" auch bei uns. Mehr Megs, mehr Levels, mehr Grafik, mehr Fahrzeuge, aber nicht unbedingt mehr Spielspaß zeichnete Strike II aus.

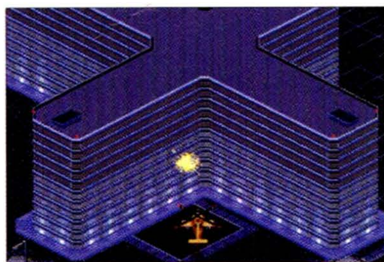

Raus aus dem Cockpit: Diesmal habt Ihr einige Missionen im Laufschritt zu erledigen.

High-Tech-Kampf zu Beginn des zweiten Jahrtausends: Ihr stellt Euch in den Dienst der Vereinigten Staaten von Amerika und verteidigt das Land gegen die Söldner von Medien-Mogul und Hobby-Tyrann John Smythe. Der Unsymphat hat sich im Lauf der Jahre ein Waffen-Imperium geschaffen, das seine Vasallen mit den modernsten Kriegs-Utensilien versorgt.

Die Science-fiction-Thematik ändert jedoch nichts am Grundkonzept der Erfolgsserie. Ebenso wie „Desert Strike" und „Jungle Strike" setzt Teil 3 auf eine spannungsgeladene Mischung aus Action und Taktik. Allerdings läßt die Zukunft eine fantasievolle Überarbeitung der Waffen zu – wobei die Designer wert darauf legen, realistische Extras zu „erfinden". Die typischen Laser-Ausbauten aus futuristischen Shoot'em-Ups wird´s in „Urban Strike" definitiv nicht geben. Neue Waffen-Technologien halten sicher Einzug (u.a. eine „Rail Gun", die Metallbolzen mit Hilfe von elektrostatischen Aufladungen abschießt), doch können zumindest Militär-Experten die Updates technisch nachvollziehen. Dennoch sind mehr Leute denn je an der Entwicklung von „Urban Strike" beteiligt. Vom Zwei-Mann-Team, das „Desert Strike" erfand, hat sich die „Strike"-Truppe auf über zehn Personen ausgedehnt. Die Jungs wollen dafür sorgen, daß alle 13 Missionen des 16-MBit-Moduls bis auf den letzten Pixel perfekt ausgetüftelt sind.




Die Bohrinsel steht unter Beschuß: An Bord Eures Helikopters greift Ihr in das Geschehen ein.






Las Vegas Strip: Die Hotel-Ungetüme MGM, Excalibur und Luxor (von oben nach unten) sind nicht zu verfehlen.

Im Gegensatz zu „Jungle Strike" wird der Schwierigkeitsgrad insgesamt anziehen, die ersten Levels sind jedoch einfacher gehalten.


Für die "Outdoor"-Missionen wurden neue Animationen gepinselt

Die Schauplätze des Spiels dürften eifrigen USA-Touristen bekannt vorkommen. An Bord Eures Kampfhubschraubers (ein Phoenix Thunderhawk Attack Chopper) düst Ihr über den Las-Vegas-Strip hinweg (die Hotel-Giganten Luxor, MGM und Excalibur sind bestens zu erkennen), wagt Euch in die neblige Bay-Area von San Francisco, manövriert an den Hochhäusern New Yorks vorbei und besucht das berühmte Alcatraz-Gefängnis. Natürlich nehmt Ihr auch in anderen Cockpits Platz: Neben einer Palette von verschiedenen Helikoptern befehligt Ihr einen Panzer und könnt nach geglückter Landung zu Fuß in Gebäude eindringen und dort verschiedene Aufgaben erledigen. Habt Ihr Euer Fahrzeug verlassen, geht's erst recht zur Sache. Um Gefangene zu befreien oder Bomben zu entschärfen, solltet Ihr genügend Munition einpacken. In diesen Szenen nimmt die Action überhand – strategische Entscheidungen trefft Ihr in der relativen Sicherheit Eures aktuellen Vehikels.

Halten die Programmierer den Zeitplan ein, sollte „Urban Strike" im November fürs Mega Drive erscheinen. Eine Super-Nintendo-Umsetzung ist unwahrscheinlich, dafür gibt's spätestens Anfang 95 eines der drei „Strike"-Spiele für ein 32-Bit-System. Electronic Arts sieht die Serie übrigens zeitlich unbeschränkt: Schon jetzt denken die Entwickler über den vierten Teil nach, den sie sofort nach Beendigung von „Urban Strike" in Angriff nehmen.

"WORLD CUP USA 94 von U.S. Gold ist wie live dabei sein!"

Hansi Müller. Foto: Pressefoto Mühlberger

WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

Official Licensed Product

Das spannendste Fußball-Ereignis in der offiziellen Umsetzung gibt's nur von U.S. Gold! Unterschiedlich je nach Version mit: 3 Schwierigkeitsstufen, Simultanspiel für zwei, voll editierbaren Mannschaften, bei denen man sogar geheime Spielzüge einstellen kann, 15 verschiedenen Bewegungsabläufen wie z.B. Fallrückzieher, Torwartparade und Flugkopfball, insgesamt über 3.000 Animations-Frames, verschiedenen Platz- und Wetterbedingungen, editierbarer Spieldauer, Frei- und Eckstößen, Elfmeter, Einstellung von Spieltempo- und Ballbeherrschung, Radaroption, Batteriebackup, Original-Stadien, schneller Steuerung und, und, und ...

- MEGA CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- AMIGA
- IBM PC
- CD ROM



WorldCupUSA94™

Official Licensed Product

Übrigens: Wer ein Original-Autogramm von Hansi Müller möchte, schreibt mit selbstadressiertem und frankiertem Rückumschlag an: SAT 1, Studio Hamburg Haus K, Kennwort: Hansi-Müller-Autogramm, Jenfelder Allee 80, 22045 Hamburg.



World Cup USA 94 ist wie live dabei sein! Probieren Sie's selbst aus! Nur echt mit dem offiziellen WORLD-CUP-LOGO!

WorldCupUSA94™



© 1991 WC'94 / ISL

KONFERENZ DER SPIELE

Ein dreitägiges Spektakel zur interaktiven Unterhaltung: Im sonnigen Kalifornien traf sich die Creme de la Creme der amerikanischen Entwickler zur CGDC, der größten Konferenz ihrer Art.

JEZ SAN Der Gründer des Entwicklungshauses Argonaut („Star Wing") ist ein Pionier der 3D-Grafik. Sein neuestes Produkt ist ein 3D-Chip für VGA-Karten, welcher u.a. von Cirrus vertrieben wird. „Die Zukunft gehört den Geräten, die durch Echtzeit-3D eine Virtual-Reality-Umgebung schaffen können. Statt dem Spiel langt schon das bloße Erlebnis". San hält den PC und alle Konsolen mit ähnlichen Fähigkeiten für die Spielmaschinen der Zukunft. „Wir können für jede neue Konsole einen 3D-Chip basteln, der unseren Anforderungen genügt". Zur Entwicklung wird San nun doch auf SGI-Workstations umsteigen, da „komplexe Animationen nur mit der dafür erhältlichen Software erstellt werden können." Den Nintendo-Fans rät San: "Wenn Ihr 3D-Spiele mögt, solltet Ihr Euch ein paar Mark für das kommende Weihnachtsfest aufheben."

CHRIS CRAWFORD Der große Theoretiker der amerikanischen Spieleentwicklung und Mitveranstalter der CGDC bewies auch in diesem Jahr sein Talent als vortrefflicher Redner. Er glaubt, daß „die Revolution von Hollywood ausgeht, da wir keine Ahnung haben, wie man glaubwürdige Figuren erschafft und eine gute Story verkauft". Dafür habe Hollywood, was die Interaktivität angeht, noch einen gewaltigen Lernbedarf. Den Begriff „Revolution" stellt er in Frage, da diese abrupt erfolgt und erst einmal zu Chaos führt. „Die Veränderungen auf dem Spielemarkt werden allmählich und Schritt für Schritt geschehen."

NICKOLAS BELIEAEFF Der ehemalige Produzent bei New World Computing („Might & Magic") und SSI („Eye of the Beholder") hat zusammen mit dem New-World-Manager Spitzner die Firma Northstar In gegründet: „Wir setzen auf PC und CD-ROM und alle Konsolen, die eine ähnliche Technologie unterstützen. Wir lassen die Finger von Super Nintendo und Mega Drive. Das Risiko ist zu groß, die Lizenzverträge mit Nintendo und Sega zu teuer." Die Zukunft sieht Beliaeff in Multiplayer-Spielen, "langfristig wird die CD von Glasfaser und Netzwerken abgelöst."

Nach der Rezessions-bedingt schlecht besuchten Computer Games Design Conference im letzten Jahr sprengte die Veranstaltung diesmal den selbstgesetzten Rahmen: Knapp 1500 Industrie-Insider waren in Santa Clara anwesend, ein paar hundert weitere mußten aus Platzgründen noch am Eingang abgewiesen werden.
Der Grund für das plötzliche Interesse war das dramatische Wachstum der Spiele-Branche, das nicht nur Hollywood, sondern auch unabhängige Investoren und finanzstarke Banken auf den Plan rief.
Nicht zum ersten Mal seit den Tagen von Pong und Space Invaders herrscht massive Goldgräberstimmung, die quasi täglich neue Multimedia- und Interactive-Entertainment-Firmen hervorbringt. Vor allem die Konsolen von Sega und Nintendo haben einen gewaltigen Bedarf an Spielen und Unterhaltung freigesetzt. Die Videospieler der 80er Jahre sind inzwischen zu jungen Erwachsenen geworden, wer einstmals mit dem NES spielte, hat nun einen PC oder erwägt den Kauf einer CD-Konsole. Die Software für diese Geräte muß so einfach zu nutzen sein wie Module und gleichzeitig die neueste Technologie nützen – eine Herausforderung für die besten amerikanischen Entwickler.
So kamen die Besucher zu 99 Prozent aus den USA, zehn aus England, zwei aus Rußland und mit dem MAN!AC-Berichterstatter Teut Weidemann (Rauser GmbH) einer auch aus Deutschland. Neben den üblichen Firmen-Parties war die Werbung und Rekrutierung begabter Entwickler ein weiteres Abfallprodukt der CGDC. Eine Ausstellung zeigte Tools, Entwicklungssysteme und Hardware. Dort wurden neben neuen Soundkarten auch Silcon-Graphics-Workstations in allen Größen gezeigt. Als kostengünstiger Nebenbuhler zum Hardware-Aufwand präsentierte sich das PC-Programm „3D Studio" von Autodesk dem Fachpublikum.

DER KONSOLENMARKT ALS RISIKOBEREICH

Die enormen Entwicklungskosten, die Vorfinanzierung der Produktion und der Vertriebsaufwand erlauben es nur finanzstarken Firmen, ein Nintendo- oder Sega-Modul zu vermarkten. Die zahllosen Sonic- und Street-Fighter-Clones haben den Markt zudem übersättigt und den Kunden verunsichert oder gar verärgert. So blieben selbst die wenigen Ausnahme-Spiele im Regal liegen – hart für qualitätsbewußte Hersteller, die auch der unkritischen Fachpresse (gehypt wird, was Anzeigen bringt) die Schuld geben. Kleine, aber oft innovative Firmen, können sich auf dem Markt nicht mehr halten, neue Entwickler mit unverbrauchten Ideen steigen gar nicht mehr ein. Als Neuerung am Spielehimmel locken CD-Produkte, die Nintendo nicht und Sega nur begrenzt bieten können.

SEGA Viele der amerikanischen Entwickler glauben an Segas Mars-Konzept, das es dem Spieler erlaubt, die technischen Fähigkeiten des Saturn durch Aufrüstung ihres Mega Drives zu erreichen. Technisch ist das Mars mit der Saturn-Hauptplatine identisch, enthält zwei Hitachi-RISC-Prozessoren, spezielle Videochips und Sound-DSPs, aber kein CD-ROM-Laufwerk. Der Jupiter ist eine Kombination aus Mega Drive und Mars und eventuell mit einem schnelleren 64-Bit-Bus-System aufgepeppt. Nach Meinung der in Santa Clara anwesenden Entwickler ist es unsicher, ob auch die CD-ROM-Konsole Saturn nach Europa kommt – statt einer Saturn-Veröffentlichung in den USA und Europa denke Sega an die Auslieferung eines externen CD-ROM-Laufwerks für den Jupiter. Als Grund wurde der hohe Preis einer Konsolen/CD-Laufwerk-Kombination genannt – der Markt sei noch nicht reif für eine Multimedia-Maschine. Nur in Japan wird das Saturn zum Weihnachtsfest erscheinen. Die ersten Entwicklungssysteme sind ausgeliefert.

COMMODORE Dem Amiga widmeten die Entwicklungsprofis in Santa Clara eine eigene Party – passend zur Liquidation von Commodore wurde die Hardware unter dem Motto „Amiga Death Bed" für tot erklärt.

SONY Alle Gerüchte, daß die PSX bereits startklar sei, wurden auf der Konferenz widerlegt: Statt schicker Hardware ein Haufen handverdrahteter Platinen, statt fertiger Spiele Demos in halber Geschwindigkeit. Sony will das Gerät erst anbieten, wenn mindestens 20 Spieletitel produziert sind.



Momentan bestimmen die Kids zwischen 7 und 14 den Konsolenmarkt. Sega ist bereits etwas weiter und gibt die Hälfte ihres Publikums als über 18 an. Paradoxerweise wird durch diese Zielgruppe die Komplexität der Spiele noch weiter sinken – Erwachsene tun sich schwerer als Kinder und verlieren schneller die Lust. Also werden leicht verdauliche Massen-Themen (Sport, Film-Lizenzen und TV-Umsetzungen) verarbeitet und entsprechend aufbereitet (z.B. durch eine simplere Steuerung). Filmähnliche Grafik als Full Motion Video wird ebenso zum Muß.

CD-Rom auf dem Durchmarsch

Mittlerweile existieren durch den PC genügend CD-ROM-Laufwerke, um die Entwicklungskosten wieder einzuspielen. Die Erfolge von "Rebel Assault" und "7th Guest" sowie die Aussicht auf bis zu acht Millionen installierte CD-ROMs, die das amerikanische Marktforschungsinstitut PC Data für Ende '97 prognostiziert, haben den Ehrgeiz der Hersteller geweckt. Der Massenmarkt ist eröffnet – zudem Raubkopien der Vergangenheit angehören.

Informations Highway – mehr als eine Phrase?

In knapp die Hälfte aller amerikanischen Haushalte führt bereits ein Glasfaser-Kabel, der Asphalt des Informations-Highway. Die ersten Firmen haben sich bereits auf Muliplayer-Spiele spezialisiert. Man hängt sich an seine Multimedia-Konsole, loggt sich ein und schaut nach, wer mitspielt. Das Programm (Rollenspiele, „Live Experiences" und Adventures) und die Anfangszeiten bestimmt man selbst. Die Industrie traut dem Medium eine größere Zukunft als dem traditionellen Fernsehen zu und investiert Summen in Milliardenhöhe. So ging Software Toolworks (mit dem europäischen Standbein Mindscape) für 312 Millionen Dollar an den Mediengiganten Pearson (Addison-Wesley, Penguin, Financial Times), der Spielehersteller Interplay an den Filmkrösus Paramount. Auch die deutsche Bertelsmann-Gruppe engagiert sich mittlerweile auf dem heißesten Markt der Gegenwart.

Da "Data Glove" und "Head Mounted Display" noch weit vom Einsatz auf dem Massenmarkt entfernt sind, definiert die Spielebranche den Begriff „Virtual Reality" inzwischen nicht notwendigerweise als dreidimensionalen Raum, sondern als eine beliebige künstliche Welt, in der sich Spieler treffen. Amerikanische Firmen basteln an Programmen, in denen hunderte von Personen eine passende Rolle annehmen und miteinander umgehen. Adventures, Rollenspiele und 3D-Simulationen, die heute auf lokalen („Doom", „Spectre") und landesweiten Netzwerken („Air Combat", „Metal Tech") laufen, sind der Anfang. Man ist sich einig, daß im Multi-Player-Spektakel (via Glasfaser) die Zukunft liegt.

New Hollywood

Hollywood hat sich massiv in die Spielebranche eingekauft oder eigene Software-Firmen gegründet. Mit ihrem Know-How in Sachen Dramaturgie und Charakter-Entwicklung bringen die Filmstudios eine Geschichte besser an den Massenmarkt als die Spiele-Industrie. Doch Hollywood hat keine Ahnung von Interaktivität, dem wichtigsten Merkmal des Videospiels. Daß die Annäherung der beiden Branchen Unsicherheit auslöst, ist klar: Denn Hollywood hat mehr Kapital als die komplette amerikanische Spielebranche.

Der Konsument sollte sich von den jämmerlichen „Interactive Movie"-Gehversuchen der letzten Monate nicht schrecken lassen: Die Storys werden spannender, die Schauspieler besser.

Teut Weidemann/wi

Johnny L. Wilson ist Gründer und Herausgeber der Computer Gaming World, der ältesten Spielezeitschrift der Welt. Nach mehr als einem Jahrzehnt Unabhängigkeit läuft die CGW mittlerweile unter dem Banner des Verlagsgiganten „Ziff Davis". „Interaktives Fernsehen ist mehr als ein leeres Wort. Bald werden selbst komplexe Spiele so einfach zu kaufen und zu bedienen sein wie ein Videorecorder." Auch er glaubt an den Information-Highway und sieht in Multi-Player-Spielen den Zukunftsmarkt. Denn: „Was macht schon mehr Spaß?" Wilson hat seit Richard Gariotts Ur-Ultima „Akalabeth" weit über tausend Computerspiele gesehen und hält „Sim City" für einen der wichtigsten Titel aller Zeiten: „Es hat eine neue Spiele-Dimension eröffnet und bewiesen, daß Lernen auch Spaß machen kann."

Tony Garcia kam über LucasArts und Activision zu Microsoft, wo er in der Windows-Division für die Spielentwicklung zuständig ist. „Der PC wird die Software-szene weiterhin dominieren – schon jetzt beherrscht er den CD-ROM-Markt. Microsoft wird auch mit neuen Betriebssystemen wie Chicago den Spielemarkt unterstützen und dadurch die Benutzung noch einfacher machen." Zum Deal mit Sega meinte Garcia: „Microsoft hat das Potential am Markt der interaktiven Unterhaltung erkannt und wäre dumm, dieses nicht zu nützen."

NINTENDO Nintendo versteht es, sich in kritischen Situationen Respekt zu verschaffen. Jüngstes Beispiel ist der Exklusiv-Vertrag mit dem Automatenhersteller Williams – es scheint möglich, daß neue Produkte des Hitlieferanten („Mortal Kombat", „NBA Jam") nur noch für Nintendo-Konsolen umgesetzt werden. Der Erfolg von Sega hat Nintendo in Aufruhr versetzt: Von nun an sitzt dem japanischen Nintendo-Präsidenten ein amerikanischer Spitzenmanager zur Seite. Jüngste Gerüchte besagen übrigens, daß Nintendo in Japan erst einmal eine „Kompromiß-Konsole" bringt, damit Sega dort kein Vorteil entsteht. Eventuell handelt es sich dabei um ein Super Nintendo mit Chips aus dem inzwischen begrabenen CD-ROM-Laufwerk und einem Farb-LCD.

ATARI Atari wirbt verzweifelt um Jaguar-Entwickler, konnte in Santa Clara aber keine neuen Spiele präsentieren. Nur ID Software, die Erfinder von "Castle Wolfenstein" und "Doom", wollen Ihre Produkte für den Atari Jaguar konvertieren.

3DO Trotz des mickrigen Marktanteils von weit unter einem Prozent hat das 3DO in den USA mehr Entwickler als jedes andere neue Spielsystem. Günstig ist, daß sich viele PC-Spiele problemlos auf das 3DO portieren lassen. Außerdem zeigen sich die Entwickler loyal, da das 3DO eine überwiegend amerikanische Konsole ist und das Electronic-Arts-Umfeld den Kreativen näher liegt als die Nintendo-Szene.

NEWS

Titus' Dickschädel

Nach japanischen und englischen Steinzeit-Ausflügen brechen nun unsere französischen Nachbarn auf. Titus' „Prehestoric Man" orientiert sich an „Chuck Rock" und an der „Joe & Mac"-Serie, setzt jedoch noch stärker auf Zwerchfell-erschütternde Animationen und Grafik-Gags. Das Spielprinzip ist zwar bieder (sammeln, hüpfen, Keulen schwingen), doch durch die Verneinung jeglicher Umgangsformen fiel uns der Steinzeitheld schon in der Vorabversion positiv auf: Er hechelt, grunzt, spurtet wie ein Wolf und schnarcht, wenn Ihr ihn zu lange unbeachtet laßt. Auch als kühner Paraglider und Frauenheld weiß er zu unterhalten. Ein deutscher Vertrieb steht für das sauber produzierte Jump'n'Run leider noch nicht fest.

Prehistoric Man, 8 MBit, Titus, demnächst für Super Nintendo



Er hat's gecheckt! Nach dem archaischem Mission-Briefing geht's in den nächsten Level..





Wenig Grips und dicke Endgegner: Der „Prehestoric Man" des französischen Herstellers Titus hat eine charmante Art, mit den Gefahren der Vorzeit fertigzuwerden.



Fun & Games

Unter dem Banner Edutainment bietet Sony ab August ein Super-Nintendo-Modul an, mit dem Ihr eine „Pac Man"-Variante und eine simple Ballerei spielen, herzerfrischende Melodien komponieren, den Pixel-Pinsel schwingen und eine Person nach Euren Vorstellungen stylen könnt.

Als Zielgruppe sind kreative junge Spieler auserkoren, die sich für das "etwas andere" Modul begeistern lassen. Auch Erwachsene, die ihren Kids 100 Prozent gewaltfreie Unterhaltung gönnen, sollen "Fun & Games" ins Auge fassen. Der Test folgt in der nächsten Ausgabe.

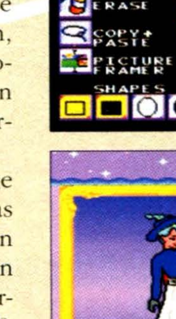
Fun & Games, 8 MBit, Sony, ab August für Mega Drive und Super Nintendo

6-Spieler-Adapter

Tribal Tap heißt die neueste Erfindung aus dem Hause Fire. Der handlich Adapter erlaubt den Anschluß von fünf zusätzlichen Joypads an den zweiten Joypadport des Super Nintendo. So könnt Ihr Euer Gerät zur Cliquen-tauglichen Sechs-Spieler-Konsole aufrüsten. Das Accessoire ist sowohl zu Hudsons weitaus größerem Fünf-Spieler-Adapter und zu Nintendos kommendem Zubehörteil kompatibel.

Tribal Tap, Zirka-Preis: 70 Mark







Fun & Games: Eine Sammlung von "kindischen" Spielen und Utilities

32-Bit-Nintendo

Mit der Ankündigung einer 32-Bit-Konsole für Anfang 1995 schockte Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi vor wenigen Wochen die japanische Presse. Da man laut Yamauchi für den Betrieb des Geräts keinen Fernseher benötigt, liegt der Gedanke an ein neues Handheld nahe. Leider lassen die geheimnisvollen Nintendo-Ausführung vieles im Dunkeln. Yamauchi verspricht ein „Virtual Reality-System", das ohne Head-Mounted-Display auskommt, von einer Kooperation mit einem US-Hersteller, jedoch nicht von einem potentiellen Game-Boy-Nachfolger.

Selbst die treuen Nintendo-Lizenznehmer wissen nicht, was sie von diesen Aussagen halten sollen. Angeblich werden ab Juni die Entwickler-Unterlagen an Softwarehäuser verteilt. Die neue Konsole wird im November in Japan vorgestellt und soll unter 400 Mark kosten. Auswirkungen auf das „Project Reality" schließt Yamauchi aus. Silicon Grafics und Nintendo lägen optimal im Zeitplan und würden die Arcade-Version wie geplant Ende diesen Jahres in Japan und den USA präsentieren. Die Heimvariante ist für Ende '95 angekündigt.

Schummelmodul

Mit dem X-Terminator 2 bietet der gutsortierte Zubehörhandel seit kurzem einen neuen Action-Replay-Konkurrenten an. Genau wie das bekannte Vorbild von Datel, läßt sich das Schummelmodul auch als Adapter für Importspiele nutzen. Ein spezieller Chip trägt Sorge, daß Ihr die meisten Import-Module problemlos spielen könnt. Die Cheat-Funktion arbeitet wie beim Action Replay Pro: Entweder gebt Ihr einen Code ein (X-Terminator ist zum Action Replay kompatibel!) oder laßt das Modul selbst nach Schummelcodes suchen. Der Scanner forscht nach Lebenszahl, Zeit, Energie- und Powerleiste sowie "Status", wenn Ihr Eure Spielfigur beispielsweise mit einer bestimmten Waffe ausrüsten wollt.
Der X-Terminator 2 läßt sich dank übersichtlichem Menüsystem leichter und effektiver bedienen als das Action Replay Pro 2 und ist mit knapp 100 Mark etwas günstiger. Wer die Wahl hat, sollte sich für das neue Schummelmodul entscheiden, zumal es zu den weit verbreiteten Action-Replay-Codes kompatibel ist.

X-Terminator 2, Zirka-Preis: 100 Mark, im gutsortierten Fachhandel erhältlich



Als kleine Gebilfe für Segas fesselndes Action-Adventure "Landstalker" bietet Test'N'Take in Berlin (Telefon 030/6213018) einen Adapter an, der die Steuerung modifiziert. Da Landstalker auf isometrischer 3-D-Grafik basiert, müßt Ihr immer schräg in die Ecken des Joypads drücken (links-oben, rechts-unten). Schaltet Ihr den Adapter ein, reicht ein Druck nach links oder rechts, um Euer Männchen zu bewegen. Gerade für "Landstalker"-Neulinge eine lobnenswerte Erfindung.

Treasure packt aus: Die "Gunstar Heroes"-Macher haben neben "Dynamite Headdy" einen weiteren Mega-Drive-Knaller in der Pipeline. Die Entwicklung von "Alien Soldier" (isometrisches 3-D-Adventure im Stil von "Landstalker") startete parallel zu "Gunstar Heroes" und wird in Kürze abgeschlossen.
Die Bundesprüfstelle schlägt zu: Mit der Indizierung des englischen "Cannonfodder" verschwindet ein Spiel vom deutschen Markt, das europaweit überragende Kritiken einheimste. Indiziert wurde die Amiga-Variante – voraussichtlich wird Virgin darauf verzichten, die anderen Versionen (u.a. für das Mega Drive) in Deutschland auszuliefern.
Der Super Game Boy treibt's bunt: Als erstes Spiel wird Nintendos "Donkey Kong" den 256-Farben-Modus der Super-Nintendo-Aufsatzes "Super Game Boy" nutzen. Ihr könnt das Modul ganz normal auf Eurem Handheld-Game-Boy spielen oder in den Super Game Boy stöpseln und die Neufassung des Klassikers auf einem großen Bildschirm genießen.
Die WWF-Rowdys kehren zurück: Acclaim wird im Herbst ein 24-MBit-Wrestling für Mega Drive und Super Nintendo veröffentlichen. "Raw" unterstützt die jeweiligen Mehr-Spieler-Adapter und läßt Euch die Wahl aus 13 offiziellen WWF-Catchern. Besonderer Gag: Sogenannte "Mega Moves" lassen sich nur mit Geheimcodes aktivieren.

THE AMER

Für viele ein Mysterium, für eingefleischte Fans das Paradies: Football, Baseball und Basketball sind die großen Drei des US-Sports.

Das nordamerikanische Sportsystem unterscheidet sich völlig von der deutschen Vereinsmentalität. Wir sagen Euch, wie Football, Baseball und Basketball organisiert sind, beleuchten die Geschichte der Sportarten und verraten Euch, welche Videospiele das Feeling am besten in Euer Wohnzimmer übertragen. Für Anfänger gibt´s jeweils eine Regel-Einführung, für die Profis interessante Details und Anekdoten am Rande.

Die Ligen

Alle US-Profiligen, sei es Football, Baseball oder Basketball, sind nach dem selben Muster aufgebaut: Im Gegensatz zur deutschen Sportszene gibt´s keine Struktur mit mehreren Klassen und Amateuren. Die US-Verbände bestehen aus geschlossenen Franchise-Gesellschaften. Die Städte (bzw. die finanziell potenten Eignergruppen) erhalten vom Verband eine Lizenz und sind somit festes Mitglied in MLB, NBA oder NFL – in den Ligen spielen immer die gleichen Clubs. Zuschauerträchtige Kämpfe gegen den Abstieg fallen weg, dafür sind Rivalitäten in den lokalen Gruppen über Jahrzehnte hinweg garantiert. Schwierig wird die Sache, wenn andere Städte ebenfalls ein Football- oder Baseball-Team haben möchten. So gibt es Klauseln, daß Mannschaften unter bestimmten Bedingungen (zu wenige Zuschauer, finanzielle Probleme, etc.) einfach in eine andere Stadt umziehen und ihren Namen beibehalten – berühmtestes Beispiel sind die Brooklyn Dodgers, die aus New York ins sonnige Los Angeles wechselten. Dann und wann werden die Ligen erweitert und sogenannte Expansion-Teams zugelassen, die sich mit viel Geld in den Spielbetrieb einkaufen. Die Besitzer der neuen NFL-Mitglieder Jacksonville und Carolina mußten beispielsweise 100 Millionen Dollar einbringen und modernste Stadien garantieren, um ab 1995 mitzumischen.

Der Unterbau

Mit festen Profiteams und ohne Amateurklassen ist die Nachwuchs- und Ersatzspielerfrage besonders akut. Die Amerikaner haben das Problem gelöst, indem sie ihren Zuwachs zu 95% aus den Colleges, den Hochschulen des Landes, rekrutieren. Deren Meisterschaften gehören damit zu den zuschauerträchtigsten Veranstaltungen. Wenn der Basketballnachwuchs sein Final-Four-Turnier um die NCAA-Meisterschaft ausspielt oder die Footballer der Traditionsunis von Notre Dame und Alabama Bowl-Spiele austragen, sind Hallen ausverkauft und Stadien mit Fassungsvermögen bis zu 100.000 Zuschauern



RICAN WAY



Football in den 90ern: Auf dem 3DO wird bei "John Madden NFL" wild gezoomt.

Football in den 80ern: "Super Football" für Atari VCS 2600.

Aus den Strichmännchen der Atari 2600-Ära ("Super Baseball")...

...sind inzwischen digitalisierte Spieler geworden ("Power Hitter" für CD-I).

Auch an Basketball ("Double Dunk" für Atari 7800)...

...ist die Zeit nicht spurlos vorübergegangen. Bei "NBA Jam" wird heftig gedunkt.

randvoll gefüllt. Wer nicht im College spielt (was schon im Highschool-Bereich profihafte Einstellung und Leistung fordert) hat kaum eine Chance, in die großen Ligen zu kommen. Nicht alle College-Spieler, die mit dem Abschluß aus den Unis drängen, bekommen jedoch einen Platz bei den Profis. Wer keinen Stammplatz findet, wird im Baseball in regionalen Ligen bei sogenannten „Farm Teams" in den „Minor Leagues" eingesetzt, wo er sich in geregeltem Spielbetrieb fithält und auf Abruf bereitzustehen hat. Footballer und Basketball-Spieler kommen oft in kleinen, lokalen Profiverbänden wie in der AFL oder der CBA unter und warten dort auf den Telefonanruf eines Managers.

Die Draft

Im europäischen System gibt es ein Problem: Die reichen Clubs kaufen den kleinen Vereinen die stärksten Spieler weg, haben mit den besseren Akteuren noch mehr Erfolg und verdienen somit noch mehr Geld. Um diesen Teufelskreis zu vermeiden, haben sich die Amerikaner etwas Besonderes ausgedacht: Jahr für Jahr dürfen sich die schlechtesten Clubs die besten College-Nachwuchsspieler auswählen („Draft Pick"), damit auch die kleinen Franchises wettbewerbsfähig bleiben. Die Draft geht dann reihum, vom erfolglosesten Team bis zum besten. Allerdings gibt es Hintertürchen: Franchises haben Abmachungen über den Tausch in der Draft-Reihenfolge, haben bereits einen Spieler vorverpflichtet und pochen auf das „Die eine Hand wäscht die andere"-Prinzip oder tauschen Draft-Picks vorher gegen Spieler.

Spielerwechsel

Nach dem traditionellen System gehört jeder Spieler nach der Draft auf Lebenszeit seiner Franchise – ob er spielt oder nicht. Die Clubleitung entschied oft, Spieler einfach in sogenannten „Trades" an andere Vereine zu verkaufen oder zu tauschen – der Akteur erfährt dann, daß er ab der nächsten Woche in Stadt XY seine Karriere fortzusetzen habe. Das Aufkommen der Spielergewerkschaften MLBPA oder NFLPA („...Players Association") und regelrechte Streiks, die den Spielbetrieb lahmlegten (z.B. der Baseball-Streik von 1972), schafften im Laufe der Jahre eine Liberalisierung. Altgediente Spieler konnten sich bereits früher nach dem Ablauf langjähriger Verträge durch „Free Agents"(Vermittler) anderen Clubs anbieten, inzwischen darf das jeder Spieler. Ein weiterer Erfolg für die PAs sind feste Tarife. Jeder Major League-Profi verdient den Mindestlohn von 105000 Dollar – nach oben ist dem Verdienst jedoch keine Grenze gesetzt. Um Preistreiberei und hohe Verschuldungen zu verhindern, haben die Ligen inzwischen Budget-Obergrenzen für alle Clubs eingeführt.

Statistikwahn

Für die Amerikaner sind Statistiken ebenso wichtig wie das Spiel selbst. In den US-Sportarten wird jede Kleinigkeit aufgezeichnet und in dicken Wälzern am Ende der Saison veröffentlicht. Beim Basketball wird jeder Korbversuch, die gespielten Minuten, die Anzahl der Blocks, etc. akribisch aufgezeichnet, bei Football und Baseball gibt´s ebensoviele Speziallisten, wo die Leistungen der Spieler für alle Zeiten festgehalten werden. Die Fixierung auf den Einzelnen drückt sich in den **MVP**-Wahlen aus.

Nach jedem Spiel gibt´s die Wahl des wertvollsten Spielers (MVP – Most Valuable Player). Besonders wichtig – und gut für den Marktwert – sind MVP-Titel für eine ganze Saison. Die aktuellen MVPs sind Charles Barkley (Basketball), Quarterback Steve Young von den San Francisco 49ers und der Baseballer Barry Bonds.

FOOTBALL

TEAMS: Je eine Angriffs-(Offense) und Abwehrformation(Defense), die jeweils aus 11 Spielern bestehen. Auswechslungen sind nicht begrenzt, eine Football-Mannschaft hat während der Saison ein Personal von 45 Akteuren.



Football-Strategiespiele wie "NFL's Greatest" (Sega für Mega-CD) sind auf Konsolen sehr selten.

REGELN: Die angreifende Mannschaft hat vier Versuche (Downs), 10 Yards durch Lauf- oder Paßspiel zu überwinden. Schafft sie das, erhält sie vier weitere Versuche für die nächsten zehn Yards. Verhindert das die Abwehr, wechselt das Angriffsrecht. Der Stand der Bemühungen wird mit Zahlen festgehalten. 2nd und 7 bedeutet 2. Down und noch sieben Yards. Hat eine angreifende Mannschaft nach dem dritten Down das Ziel nicht erreicht, wird meist auf einen riskanten vierten Versuch verzichtet. Stattdessen wird ein Feldtor versucht (wenn das Team nahe an der gegnerischen Endzone ist) oder der Ball durch einen Punt möglichst weit in die gegnerische Hälfte geschlagen, um das andere Team in eine schlechte Ausgangsposition zu zwingen. Dabei wird der Ball vom Punter aus der Hand gekickt. Ein Footballspiel dauert vier mal 15 Minuten.

PUNKTE: Beim Touchdown wird der Ball in die gegnerische Endzone bugsiert – per Paß oder Lauf (6 Punkte), danach folgt für die erfolgreiche Mannschaft ein Extrakick (1 Punkt). In der College- und der neuen NFL-Saison gibt's die Möglichkeit, anstatt des Extrakicks eine Conversion zu versuchen. Durch Paß- oder Laufangriff können von der 3 Yard-Linie 2 Punkte erzielt werden. Ebenfalls 2 Zähler erhält die Verteidigungsformation für einen Safety. Dabei wird der ballführende Spieler der Offense in seiner eigenen Endzone zu Boden gebracht oder ein Punt so geblockt, daß er ins Aus hinter der Endzone der kickenden Mannschaft springt.


Besonders beliebt ist die Pseudo-3-D-Sicht. Bei "Montana '93" wird sogar ins Spiel hineingezoomt.


Der alte Ansatz: Statische Seitenperspektive wie in "High Impact" sind außer Mode.

DIE NFL

1869 trugen die Colleges von Rutgers und Princeton das erste offizielle Football-Match aus. Die Regeln wurden auf dem Universitätslevel danach immer wieder verändert, bis aus der Mischung zwischen Rugby und Fußball schließlich das eigenständige Football entstand. 1920 wurde die AFPA gegründet und später in National Football League umbenannt – erster Champion waren die Chicago

JOHN MADDEN FOOTBALL

Die Serie um den erfolgreichen NFL-Coach debütierte 1990 auf Konsolen – vorher gab es bereits einige Computerversionen. Mit revolutionärer Grafik, Originalspielzügen und authentischen Teamcharakteristiken werden allein in den USA von jedem Update mehr als eine Million Exemplare verkauft. Sammlerstück: Das limitierte „John Madden '93, Championship Edition", das ursprünglich für den US-Verleih geplant war. Seit der '94er Auflage treten die Pixelspieler mit Lizenz und inzwischen gar auf 3DO an. Bis heute die beste Football-Simulation.


Johm Madden '93 für das Super Nintendo

Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
John Madden	MD(1990)	nein	★★★★	★★★★
John Madden '92	MD(1991), SN(1991)*	nein	★★★★/★★★	★★★★★/★
John Madden '93	MD, SN(1992)	nein	★★★★	★★★★★/★★★
J.M.'93 Championship Ed.	MD(1993)	nein	★★★★	★★★★★
Madden NFL '94	MD/SN(1993)	NFL	★★★★	★★★★★
John Madden NFL	3DO(1994)	NFL	★★★★	★★★★★

*Erschien unter dem Titel „John Madden Football"

JOE MONTANA FOOTBALL

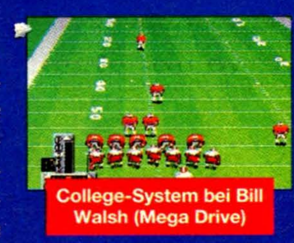
Der beste Quarterback aller Zeiten stand Pate für die Footballserie aus dem Hause Sega. Zu Beginn mit ähnlicher Perspektive wie die Maddens ausgestattet, änderte sich die Ansicht mit dem zweiten Teil zur Seite. Bemerkenswert: Die Fortsetzung war das erste Spiel mit digitalisiertem Live-Kommentar. Ab dem dritten Teil sind die Perspektiven variabel, ein viertes Update ist in den USA bereits ausgeliefert. Die CD-Version bietet erstmals zoomende 3-D-Sicht. Spielerisch wurden die Montana-Spiele mit jedem neuen Teil immer besser. Leider gibt es relativ wenige Spielzüge, die Ausführung ist zudem sehr stereotyp.


Joe Montana paßt auf dem Mega-CD

Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
Joe Montana Football	MD(1990)	nein	★★	★★
J.M.Sportstalk	MD(1991)	nein	★★	★★
J.M. NFL Ftb.	MD(1992)	NFL	★★	★★★
J.M. NFL	MCD(1993)	NFL	★★★	★★★
NFL Ftb.'94	MD(1994)	NFL, NFLPA	★★★	★★★

BILL WALSH COLLEGE

Trainer-Legende Bill Walsh coachte die San Francisco 49ers zu drei Superbowl-Titeln, jetzt hat er sich ins geruhsame College-Leben bei den Stanford Cardinal zurückgezogen. An die Madden-Serie angelehnt, bieten die „Walsh"-Module typische College-Spielzüge und Formationen, sowie


College-System bei Bill Walsh (Mega Drive)

Das Football-Feld ist 100 Yards lang (ca. 92 Meter) und 53,3 Yards breit. Dazu kommen die beiden Endzonen, die jeweils 10 Yards in der Länge messen.

Die Offensiv-Formation (blau) besteht aus der Offensive Line (1), dem Quarterback (2), Wide Receivern (4) und dem Running Back (3). Die Defensive ist in Defense Line (5), Linebacker (6) und Secondary (7,Safeties und Cornerbacks) aufgeteilt.

Das Feldtor ist sechs Meter breit, die Torpfosten etwa neun Meter hoch.

Stanleys. 1959 fand die Gründung des Konkurrenzverbandes American Football League statt. Mitte der 60er Jahre kam es zur Fusion zwischen den beiden Ligen, die NFL in ihrer heutigen Form war geboren. Die Clubs der alten NFL spielen in der National Conference, die Clubs der AFL in der American Conference. Die Meister der beiden Ligen tragen seit 1966 jeweils im Januar den Superbowl aus. Erster Gewinner waren die Green Bay Packers, die erfolgreichsten Teams sind die Pittsburg Steelers, die San Francisco 49ers und die Dallas Cowboys mit je vier Superbowl-Titeln. In sechs Gruppen spielen 28 Teams, die reguläre Saison (September bis Dezember) umfaßt 16 Spiele. Danach folgen vier **Playoff**-Runden. Die Miami Dolphins von 1972 waren die einzige Mannschaft, die eine komplette Saison ohne Niederlage überstand, die wichtigsten Spieler der noch relativ jungen NFL-Geschichte sind Quarterback Joe Montana und Running Back Walter Payton von den Chicago Bears (16726 Karriere-Yards, 125 TDs).



Beim Snap erhält der Quarterback den Ball vom Center ("Football Frenzy", Neo Geo).

Für die Endrunde qualifizieren sich zwölf Mannschaften. Zu den sechs Gruppensiegern kommen die drei punktbesten Teams jeder Conference. In den Wildcard-Spielen haben die zwei Mannschaften mit der besten Saisonbilanz spielfrei, danach folgen die Divisionsplayoffs und das -finale. Der Sieger daraus darf in den Superbowl.

Die Umsetzungen

Egal ob Atari VCS 2600, 5200 oder 7800, Sega CD oder 3 DO – eine Football-Simulation gehört zu den ersten Spielen jeder in den USA veröffentlichten Spielkonsole. Zu Beginn versuchten sich die Designer von Modulspielen an der seitlichen Sicht, aber schon auf dem Atari VCS wurde das erste Spiel mit Pseudo-3-D veröffentlicht. Für das Mega Drive kam in den USA mit „John Madden Football" der Durchbruch. Sega konterte mit dem ersten Modul mit digitalisiertem Live-Kommentar, Zoomaufnahmen und dem 3-D-Overkill CD-Montana. Electronic Arts antwortet mit der grandiosen 3DO-Version von „Madden".

schnelleres Spiel. Insgesamt sind die Aktionen etwas zu rasant, spielerisch präsentieren sich die Spiele ausgereift, aber nicht perfekt.

Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
Bill Walsh College Ftb.	MD(1993), MCD/SN(1994)	nein	★★★	★★★

Mike Ditka

Eines der ältesten Mega-Drive-Footballs.

Accolade verpflichtete den eisernen Tight End und späteren Superbowl-Coach der Chicago Bears. Das Spiel ist sehr rucklig und schwer zu spielen, dafür bot es zum ersten Mal eine Fieldgoal-Grafik. Eine Fortsetzung mit dem Titel „Unnecessery Roughness" soll im Herbst erscheinen.

Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
Mike Ditka Power Football	MD(1991)	nein	★★★	★★

Football Frenzy

Arcade-Football auf dem Neo Geo. Riesige Sprites, aufputschende Rockmusik und interessante Spielzüge. Hat eigentlich kaum etwas mit dem taktisch-strategischen Spielansatz zu tun, sondern beschränkt sich auf pure Action.

Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
Football Frenzy	Neo Geo(1992)	nein	★	★★

NFL's Greatest

Strategische Coach-CD mit den besten Spielern der Dallas Cowboys und San Francisco 49ers. Keine Action, Ihr legt lediglich die Taktik für Euer Spiel fest. Jeder Spielzug wird per Videoeinspielung gezeigt, wobei die Filme oft nur wenig mit der Taktik zu tun haben. Trotzdem spannend.



Alle Spielzüge wurden digitalisiert.

Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
NFL´s Greatest	MCD(1994)	NFL,NFLPA	★★★	★★★

Außerdem:

Selbst Nintendo hat mit „Playaction"(★★) ein Football-Modul entwickelt, das in den USA mit mäßigem Erfolg verkauft wird. Einzig erwähnenswert ist die isometrische Perspektive. „Tecmo Superbowl"(★★) war das meistverkaufte NES-Football-Modul und wurde letztes Jahr ohne spielerische Veränderungen auf MD und SNES umgesetzt. Ihr seht den Platz von der Seite und betrachtet Einspielungen bei besonderen Ereignissen – mit NFLPA-Lizenz, aber leider etwas überholt. Konamis „NFL Football" (★) sollte man schnellstens vergessen, Ordentlich ist dagegen der Madden-Klon „NFL MVP" von Capcom (★★★). Ebenfalls nur über Import: Tradewests „Pro Quarterback" (★), „ABC Monday Night" von Data East (★★), „Super High Impact(★★) von Arena/Acclaim und „Sports Illustrated"(★★), THQ (Football und Baseball auf einem Modul). Roboterfreaks spielen den Mega-Drive-Opa „Cyberball"(★).

BASEBALL



Bei knappen Spielsituationen blenden einige Spiele animierte "Cut-Szenen" ein.





Dabei wird in Großaufnahme gezeigt, ob der Runner die Base rechtzeitig erreicht hat.

TEAMS: Auf dem Feld stehen in der Defensive 8 Feldspieler (Fielder) und ein Werfer (Pitcher). Die Angriffsspieler(Batter) kommen einzeln ans Schlagmal. Pitcher dürfen jederzeit ausgetauscht werden, Batter vor dem Betreten des Schlagmals.

REGELN: Der Batter versucht, den vom Pitcher geworfenen Ball zu treffen und ins Feld zu schlagen. Dabei muß der Werfer den Ball in eine imaginäre Zone (Strikezone, siehe Abbildung) servieren. Schafft er das, ohne daß der Batter den Ball trifft, erhält der Werfer einen Strike. Nach drei Strikes ist der Batter aus (out). Verfehlt der Pitcher die Strikezone, wird der Wurf als ungültig (Ball) gewertet. Ausnahme: Schwingt der Batter nach einem ungültigen Ball und verfehlt ihn, wird ihm ein Strike angerechnet. Ebenfalls einen Strike gibt es, wenn er den Ball ins Seitenaus (Foul Territory) schlägt, nicht jedoch, wenn der Batter bereits zwei Strikes hat. Der Stand der Würfe wird im Count festgehalten. 3 und 2 bedeutet: 3 Balls und 2 Strikes. Hat ein Pitcher vier Balls fabriziert, darf der Batter zur ersten Base vorrücken (Walk). Das gleiche gilt, wenn er von einem Pitch getroffen wird.Trifft der Batter den Ball ins Feld, wird er zum Runner und läuft zum nächsten Mal (Base). Schafft es die Abwehr, den Ball zur Base zu befördern, bevor der Batter dort ankommt, ist er out. Wird der geschlagene Ball aus der Luft gefangen, ist der Batter ebenfalls aus. Nach drei Outs werden die Rollen zwischen Abwehr und Angriff gewechselt. Insgesamt findet das neun Mal statt, die Abschnitte werden Innings genannt.

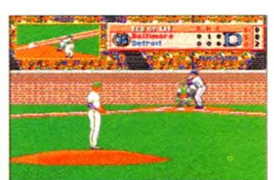


Die Ansagerin aus "Super Power League"

PUNKTE: Hat ein Spieler die vier Bases umlaufen, erhält sein Team 1 Punkt. Ein Homerun ist ein Schlag, der außerhalb der Umzäunung landet und nicht mehr von der Abwehr gespielt werden kann. Ein Grand Slam ist ein Homerun, wenn alle Male besetzt sind (Bases Loaded) .

STATISTIK: Wichtig sind für Pitcher der ERA (Earned Run Average). Je niedriger der Wert, desto weniger Runs hat ein Werfer kassiert. Für Batter ist vor der Schagdurchschnitt von Bedeutung. Dabei werden die Treffer durch eine imaginäre Zahl von 1000 Chancen geteilt. Ein Average von .300 bedeutet, daß der Batter aus 1000 Würfen 300 Hits erzielt hat – eine Quote von 30 Prozent.

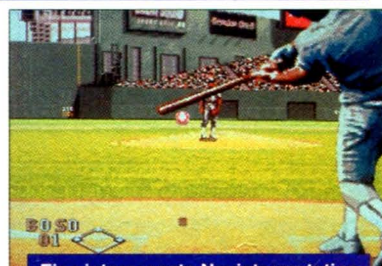




Die verschiedenen Ansätze bei den Perspektiven: Batter-Sicht ("Cal Ripken Jr."), scrollendes Outfield ("World Tour") und Pitcher-Blick ("Hardball 3")...



...sowie statisches Outfield (ebenfalls aus Accolades "Hardball 3" für Mega Drive und Super NES).



Eine interessante Neuinterpretation mit Sicht aus der Catcher-Perspektive bietet "World Series"(Sega).

SEGA LEAGUE



Japan-Import "Super League CD"

Segas lose Baseball-Serie bietet seit Jahren soliden Baseballspaß. Nach dem ersten Modul, das zu den ersten Mega-Drive-Spielen hierzulande gehörte, erschien nur in Japan eine Modul-Fortsetzung. Dagegen ist „Sportstalk Baseball" eine US-Entwicklung, die mit einer Unmenge an gesprochenen Kommentaren und schnell spielbaren Feldaktionen sehr gute Unterhaltung und die erste vollständige 162-Spiele-Saison bot. Für das Mega-CD wurden in Japan zwei „Super Leagues" veröffentlicht, die jedoch kaum Gebrauch von den CD-Fähigkeiten machen. Der neueste Teil ist „World Series", eine Weiterentwicklung, bei der Ihr die Schlagaktionen erstmals aus der Catcher-Perspektive seht.

Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
Super League	MD(1989)	nein	★★	★★★
Super League ´92	MD(1991)	Japan League	★★★	★★★
Super League CD	MCD(1992)	Japan League	★★★	★★★
Super League CD ´93	MCD(1993)	Japan League	★★★	★★★
Sportstalk Baseball	MD(1992)	MLBPA	★★★	★★★

HARDBALL



"Hardball", ein Klassiker von Ballistic

Accolades Computerspielumsetzung hatte einen langsamen Start. Trotz innovativer Pitcher-Sicht und tollen Soundsamples mühte sich der erste Teil im Mittelfeld, die Fortsetzung treibt den Realismus auf die Spitze: Alles, von Spielern bis Teamlogos, ist editierbar, Saisonplanung in der Batterie-gepufferten 162-Match-Liga ist wegen ermüdender Pitcher und Verletzungen Pflicht. Live-Kommentar von Al Michaels und ordentliche Spielbarkeit machen „Hardball 3" zu einem der besten Module – für Anfänger allerdings etwas trocken.

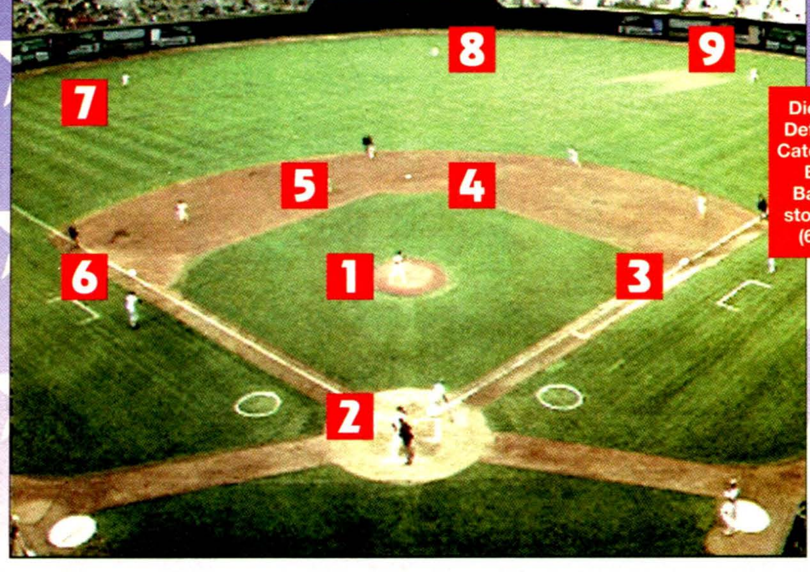
Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
Hardball	MD(1991)	nein	★★	★★
Hardball 3	MD/SN(1992/1994)	nein/MLBPA	★★★★★	★★★★



"Tony La Russa" ist leider mißlungen

TONY LA RUSSA

Der Realitätswahn: Manager-lastige Supersimulation mit endlosen Statistiken. Spielerisch ist die



Die Positionen in der Defensive: Pitcher (1), Catcher (Fänger, 2), 1st Baseman (3), 2nd Baseman (4), Shortstop (5), 3rd Baseman (6), Outfielder (7-9)

Der "Diamond", das Infield. Unten ist die Homebase (Schlagmal). Bei einem Hit läuft der Runner gegen den Uhrzeigersinn.

MLB

1839 fand das erste verbürgte Baseballspiel statt – der Legende zufolge richtete Abner Doubleday das Match in Cooperstown aus. Die National League of Professional Baseball wurde 1867 gegründet, 1901 entstand ein Konkurrent, die American League. Schon zwei Jahre später spielten die Champions der beiden Ligen die World Series aus: Die Boston Red Sox bezwingen die Pittsburg Pirates mit 5:3 Siegen. Seitdem werden die Meisterschaften jedes Jahr ausgetragen. Die erfolgreichsten Mannschaften: New York Yankees 22 Titel, Philadelphia/Oakland Athletics, St. Louis Cardinals je 9.

28 Clubs spielen im sogenannten "Pennant race" 162 Spiele lang von April bis September um die Meisterschaft, danach folgen die Playoffs und die World Series (Modus Best of Seven).

Die Rekordlisten sind lang: Viele Rekorde wie Cy Youngs 511 Karriere-Siege oder Ty Cobbs Schlagdurchschnitt von .367 wurden in den zwanziger und dreißiger Jahren aufgestellt. Die meisten Homeruns hat Hank Aaron geschlagen (755), der Rekord für eine einzelne Saison steht bei 61, aufgestellt 1961 von Roger Maris.



Die "Strikezone" ist ein gedachtes Rechteck, das aus der Breite der Home Plate und der Höhe zwischen Knie und Armansatz des Batters gebildet wird.

Die Umsetzungen

Seit „Super Baseball" für das Atari VCS haben die Spiele eine große Entwicklung gemacht: Die statische Vogelperspektive wird von vielen Herstellern variiert: Es gibt Pitcher-, Batter- und sogar Catcher-Sicht, bei Hits ins Outfield wird in eine scrollende Sicht umgeblendet oder ein Ausschnitt gewählt, der einfach umblättert. Der neueste Schrei ist „Super Bases Loaded 2" von Jaleco, der auf dem Super NES dank DSP-Chip hinter dem Ball herzoomt. Ein weiteres Experiment gibt es in „Roger Clemens MVP" von Acclaim: Für das Fielding wird in eine umgekehrte Perspektive direkt hinter einem Outfielder umgeschaltet. Freaks spielen hyperrealistische Simulationen, wo sich Pitcher warmwerfen und eigene Plays designt werden müssen, Actionfans feuern den Ball mit Robotern und Power-Ups über die Ballustrade.

In Japan und den USA, wo Baseball ein absoluter Publikumsrenner ist, gibt es Umsetzungen wie Sand am Meer. Die in Deutschland veröffentlichten 16 Bit-Module lassen sich dagegen an einer Hand abzählen.

Seit dieser Saison sind die Mannschaften in sechs statt vier Gruppen aufgeteilt. In die Playoffs kommen die Sieger und der beste Zeitplazierte aus American- und National-League ("Wild Card Team").

Computerumsetzung aber trotz guter Animationen und allen erdenklichen Features (inkl. Batterie) völlig mißraten: Ruckelt, Batten so gut wie unmöglich, nervende Soundkulisse. Eine hoffentlich verbesserte Fortsetzung folgt im Herbst.

Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
Tony La Russa	MD(1992)	MLBPA	★★★★★	★

RBI

Eine der langlebigsten Serien kommt von Tengen: Computer- und NES-Versionen wurden von Mega-Drive-Titeln gefolgt. Authentische Stadien, MLBPA-Lizenz von Beginn und solide Steuerung verschmelzen zu einer durchaus ansprechenden Serie, der aber die Höhepunkte und Glanzlichter fehlen.

Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
RBI 3	MD(1991)	MLBPA	★★★	★★
RBI 4	MD(1992)	MLBPA	★★★	★★
RBI ´93	MD(1993)	MLBPA	★★★★	★★
RBI ´94	MD(1994)	MLBPA	★★★★	★★

Baseballstars

Action pur: Rasant-spaßige Baseballmodule für die Edelkonsole Neo Geo. Teil eins ist noch halbwegs realistisch, Teil zwei entwickelte sich zum hektischen Power-Up-Spektakel. „Super Baseball 2020", der inoffizielle dritte Teil mit Robotern und vereinfachten Regeln, wurde auch auf Mega Drive und Super NES umgesetzt.

Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
Baseballstars	Neo Geo(1991)	nein	★★★	★★★
BS Professional	Neo Geo(1992)	nein	★★	★★★
Super Baseball 2020	Neo Geo(1992)	nein	★★	★★★

Außerdem:

Von Acclaim gibt´s das beschriebene „Roger Clemens MVP" (★★). Einziges CD-I-Spiel im Feld ist „Power Hitter"(★), das zwar reale Grafik aber kein Spiel auf den Bildschirm bringt. Offiziell wurde „Cal Ripken Jr."(★★) von Mindscape veröffentlicht – sehr langsam, aber mit Cut-Szenen und einem All-Cal-Team. Witzig ist „World Baseball Tour"(★★★), ein alter Namcot-Titel: Auf einem Ozean-Dampfer spielen dickliche Zwerge, von einem abgedrehten Soundtrack begleitet. Hudson gehört zu den erfahrendsten Herstellern: Vier PC-Engine-Teilen folgte „Super Power League"(★★★) für vier Spieler

Basketball

Teams: Die Mannschaft besteht aus fünf Feldspielern, im Kader dürfen fünf weitere Akteure auf der Bank platznehmen. Wechsel sind bei Unterbrechungen erlaubt.

Regeln: Der Ball muß im gegnerischen Korb versenkt werden. Der Angreifer hat 24 Sekunden Zeit, mit einem Korbversuch abzuschließen. Mit jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz, ansonsten ist der Spielverlauf frei und weniger statisch als bei Football oder Baseball. Basketball wurde ursprünglich als „körperloses" Spiel konzipiert – Kontakte sind eigentlich nicht erlaubt. Deshalb gibt es viele Foulentscheidungen.


Cut-Szenen beleben das Spiel.



Kampf der Giganten: Beim Anspiel wirft der Schiedsrichter den Ball zwischen die Zwei-Meter-Center der beiden Teams.

Punkte: Erzielt ein Team einen Korb aus mehr als 7,14 Meter Distanz (angezeigt durch eine Linie), erhält es 3 Punkte, innerhalb der Linie gibt es 2 Punkte für einen Treffer. Freiwürfe nach Fouls sind jeweils für 1 Punkt gut.


"NBA Action" von Sega perfektioniert die isometrische "David Robinson"-Perspektive.

Nintendos "World League" zoomt und rotiert den ganzen Basketball-Court.

Die NBA

Der College-Professor James Naismith entwickelte 1892 aus zwei Pfirsichkörben und einem Fußball in Springfield das Basketballspiel, die Anzahl der Feldspieler wird 1897 auf die noch heute gültigen fünf reduziert. Die Profiliga ließ jedoch auf sich warten: Erst 1946 schlossen sich einige Clubs zur Basketball Association of America zusammen, die 1949 in National Basketball Association umbenannt wurde. Mit einigen Regeländerungen (Shotclock – 24 Sekunden Regel, 1945) oder der Dreipunkt-Linie 1979 entwickelte sich Basketball zu einer der spektakulärsten Sportarten. Die besten Clubs der NBA-Geschichte: Boston Celtics 16 Titel, davon acht in Folge zwischen 59 und 66, die Minneapolis/LA Lakers mit zehn Siegen und die Philadelphia/ Golden State Warriors sowie Chicago Bulls mit je 3 Erfolgen bei den NBA-Meisterschaften, den sogenannten World Championships. Die NBA besteht aus 27 Franchises, die in vier Gruppen antreten

EA Showdown

Die EA-Serie begann mit „Lakers vs. Celtics", NBA-Lizenz und rucklige Aktionen. Zwei Updates mit geringen Änderungen, eine Variante mit dem olympischen US-Dreamteam von 1992. Bester Teil: „NBA Showdown" mit Batterie-gepufferter Saison und mitgeführten Statistiken.


Dank Batterie gibt´s einen Ligamodus

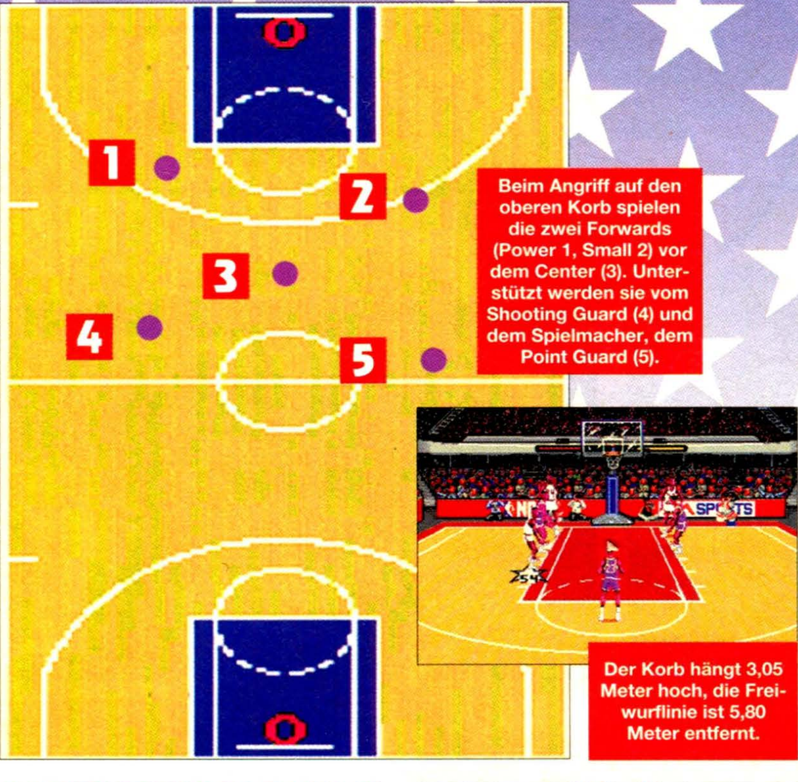
Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
Lakers vs Celtics	MD(1990)	NBA	★★★	★★
Bulls vs Lakers	MD(1991)	NBA	★★★	★★
Team USA	MD(1992)	Dreamteam	★★★	★★
Bulls vs Blazers	SN(1992)	NBA	★★★	★★
NBA Showdown	MD/SN(1994)	NBA	★★★★	★★★★

Sega Basketball

Nach dem frühen „Super Real Basketball" (animierten Gigantodunks und Dreier-Versuche) folgte „David Robinson´s Supreme Court" mit sehr übersichtlicher, isometrischer Schrägsicht. Saubere Slams wurden von der gewöhnungsbedürftigen Steuerung und nur vier Teams überschattet, der neueste Teil protzt mit Lizenz, Batterie und Live-Kommentar.


"Super Real Basketball" für Mega Drive

Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
Super Real	MD(1990)	nein	★★	★
Supreme Court	MD(1992)	nein	★★	★
NBA Action	MD	NBA(1994)	★★★★	★★★★



Beim Angriff auf den oberen Korb spielen die zwei Forwards (Power 1, Small 2) vor dem Center (3). Unterstützt werden sie vom Shooting Guard (4) und dem Spielmacher, dem Point Guard (5).

Der Korb hängt 3,05 Meter hoch, die Freiwurflinie ist 5,80 Meter entfernt.



"Tecmo Super NBA" wurde von Sculptured Software entwickelt und ist ein traditioneller Seitscroller.

Acclaim wärmte für "NBA Allstar Challenge" den EA-Klassiker „One on one" auf.

und 82 reguläre Matches bestreiten. Die acht besten Mannschaften der Ost- und West-Konferenz erreichen die Playoffs. Die herausragenden Persönlichkeiten der NBA sind: Kareem Abdul-Jabar, der in 20 Jahren 1560 Spiele bestritt und 33387 Punkte erzielte, Michael Jordan mit dem besten Karriere-Schnitt mit 32,3 Punkten pro Spiel und Magic Johnson von den L.A. Lakers, der beste Aufbauspieler (9921 Vorlagen, 11 pro Match). Legendär ist außerdem Rebound-König Wilt Chamberlain mit 23924 Abprallern in seiner Laufbahn (22,9 im Durchschnitt). Am 2.3.1972 erzielte er das einzige 100 Punkte-Spiel in der NBA-Geschichte.

Die Umsetzungen

Die ersten Basketballspiele erschienen Ende der 70er Jahre auf dem Atari VCS und auf Philips G7000/Odyssee. Die Spielfelder waren zweidimensional – links ein Korb, rechts ein Korb, je ein Strichmännchen pro Team. Das erste räumliche Spiel wurde für das Intellivison von Mattel veröffentlicht – ebenfalls aus seitlicher Perspektive mit 3er Mannschaften. EAs „One on One"-Reihe (1983 für Apple 2 und C 64) verlegte den Court in eine 3-D-Sicht. Nach dem Scrolling kamen Features wie eingeblendete Dunkszenen (Konami „Double Dribble", „Super Real Basketball" von Sega) hinzu. Leider ist das Genre im Vergleich zu Football und Baseball am wenigsten vorwärtsgekommen – noch immer dominiert die alte Seitenperspektive von 1978. Ausnahmen: Halkens zoomendes und rotierendes Mode-7-„World Court" (Super NES) und Segas „David Robinson´s Supreme Court" (basiert auf Cinemawares „TV Sports Basketball"), das eine schräg-isometrische Perspektive benutzt.



Animierte Großaufnahmen wie in "Super Real Basketball" von Sega sind selten geworden.



Dem modischen Streetball-Boom zollt "Barclay: Shut up and jam!" von Accolade Tribut.

World League

Mode 7-Tricks aus "Super Dunkshot"

Auch als NCAA und Super Dunkshot bekannt: Gelungene Gratwanderung zwischen Simuation, Action und ehrgeizig zoomendem Mode-7-Spielfeld. Von Hal entwickelt, über Nintendo erhältlich.

Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
World League	SN(1992)	nein	★★★	★★★

NBA Jam

Rabatz auf dem Platz: Hyper-unrealistischer Dunkspaß für ein bis vier Spieler. Krachende Slams, versteckte Figuren wie US-Präsident Clinton und das gesamte Programmierteam, sowie superschnelle Feldaktionen verbreiten bei der Automatenumsetzung von Acclaim den puren Spaß.



Action pur: Acclaims "NBA Jam"

Titel	System (Erscheinungsjahr)	Lizenz	Realitätsnähe	Spielspaß
NBA Jam	MD/SN(1994)	NBA	★	★★★★★

Außerdem:

One-on-One-Fans kommen in Acclaims Sammelsurium „NBA Allstar Challenge" (★★) auf ihre Kosten, außerdem hat EA noch das alte „Jordan vs.Bird"(★★) im Programm. Eine Zeitlang galt „Tecmo Super NBA"(★★★★) wegen animierten Dunksequenzen und Liga-komlpett-Modus als Vorzeigeprodukt. Streetballer bevorzugen „Barkley: Shut up and jam"(★★), außerdem ist Konamis 8-Spieler-"Hyperdunk"(★★) erhältlich.







Ultraman Powered

In der gleichnamigen TV-Serie verfolgen japanische Kids die Abenteuer einer Spezialeinheit, die mit Raumjägern und dem cybernetischen Gigantoroboter Ultraman gegen gräßliche Monster kämpft.

3DO

Gerade mal seit zwei Monaten wird das 3DO in Japan verkauft, schon haben Nippons Softwarefirmen die ersten Titel parat. Der Spielzeug-Gigant Bandai schickt zum Japan-Debut seinen Top-Star "**Ultraman**" in die 32-Bit-Ära. Importfans kennen den unerschrockenen Kämpfer in der weiß-roten Pyjama-Kombination bereits aus hundsmiserablen Super-NES und Mega-Drive-Spielen.

Wie in den 16-Bit-Vorgängern prügelt Ihr im Duell gegen die Godzillas und Golgos dieser Welt und setzt dabei Fernsehgeprüfte Sprünge und Abwehr-Manöver wie Laserschild oder Phaser-Geschosse ein. Dabei wird ähnlich wie bei "Art of Fighting" gezoomt, sobald die Kontrahenten auf Tuchfühlung gehen. Sowohl Ultraman als auch seine Umgebung sind dabei aber nicht gezeichnet sondern original aus der Fernsehserie digitalisiert. In Stadt, Wald oder Wüste kämpft Ihr gegen Trickfilmpuppen, die Euch mit ihren Superattacken wie Feuer, Stromblitzen oder ekelerregenden Ausdünstungen auf den Wecker gehen. Im sogenannten "Battle-Mode" dürft Ihr den Gegner gar in einem 3-D-Flug mit Raketen eindecken, um ihn vor dem finalen Prügel-Duell zu schwächen. Habt Ihr ein zweites Joypad und einen Mitspieler zur Hand, wird zu zweit geknüppelt.

Die Videosequenzen zur Einführung und als Pausenfüller stammen ebenfalls 1:1 aus der TV-Vorlage – Ihr seht bildschirmfüllende Filmausschnitte der Serie, wobei die amerikanischen Schauspieler im Billigverfahren japanisch synchronisiert wurden.

Absolute Frechheit oder Kultobjekt? Die japanischen Kids werden die CD lieben – auf dem 3DO agiert TV-Hero Ultraman "realitätsnah" wie im Fernsehoriginal. Für Europäer, die an japanischen Science-Fiction-Müll nicht gewöhnt sind, ist die CD eine läppische Prügelei mit bescheidener Steuerung und unglaublich dämlichen Spielfiguren.

Hartgesottene Sammler mit einem Faible für obskure "Meisterwerke" sollten sich eine Anschaffung trotzdem überlegen – irgendwie originell ist die CD schon. *iz*

Muster von Game Express, München, Tel.: 089/5438088



Je häßlicher die Monster, desto schöner die Frauen: Eure Copilotin.



Originalszenen aus der Serie führen in die Levels ein.









Im Battle-Modus fliegt Ihr mit einem Bomber ein 3-D-Modell des nächsten Monsters an, bevor Ihr losprügelt.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	BANDAI
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	40%

Jurassic Park

3DO Im ersten Werk der interaktiven Abteilung der Universal Studios müßt Ihr innerhalb eines Zeitlimits so viele Menschen wie möglich von verschiedenen Teilen des Parks zum Hubschrauber zu führen. Dazu klickt Ihr auf einer Karte das nächste Feld an, wo Ihr eine Action-Aufgabe lösen müßt: Mal stopert Ihr durch Raptor-verseuchte 3D-Gänge, mal versucht Ihr per Jeep, einem T-Rex zu entkommen oder ballert in "Operation Wolf"-Manier auf giftspuckende Echsen. Als Bonus dürft Ihr Euch in läppische Spielchen (u.a. einem "Space Invaders"-Verschnitt) im Sicherheitssystem einloggen.

Als multimediale Sensation angekündigt, erweist sich die CD als Schuß in den Ofen. Statt sich auf ein Konzept zu konzentrieren, haben die Macher alle greifbaren Genres mehr schlecht als recht untergebracht, herausgekommen ist ein stumpfsinniger Ausflug in den Jurassic Park. Nicht einmal vernünftige Videosequenzen gibt´s zu sehen – selbst fanatische Saurierfans wenden sich mit Grauen ab. *iz*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140

JURASSIC PARK

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	UNIVERSAL
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	28%



Vorsicht, die Spucker kommen – mit dem Elektroschocker erledigt Ihr reihenweise sabbernde Echsen



Euch verfolgt ein T-Rex und ein hungriger Raptor

So schöne Filmausssschnitte gibt´s leider nur selten

Cowboy Casino

3DO Ich bin zwar grundsätzlich für jedes 3DO-Spiel dankbar, doch Intelliplays Poker-Simulation "Cowboy Casino" haut selbst den stärksten Rodeo-Reiter vom Sattel. Ein dermaßen blöde aufgemachtes Kartenspiel, dazu noch auf einer edlen 1000-Mark-Konsole, trifft man selten.

Miese Full-Motion-Szenen, dumpfe Sounds und eine erbärmliche Grafik prädestinieren die CD für die Auszeichnung "Flop des Jahres". Unter dem Deckmäntelchen "Lernen Sie Poker spielen!" bietet der Hersteller billigsten Ramsch: Vier Poker-Varianten und das beigepackte Büchlein "Winning Poker" sind kein Ersatz für Professionalität und Spielkultur. Ein "interaktives" Schandwerk erster Güte und hoffentlich nie offiziell in Deutschland erhältlich. *mg*

Testmuster von Tradelink, Bayreuth, Tel.: 0921/513401



High Noon im Saloon: Fünf Poker-Cracks bluffen mit allen Tricks, können aber aber die MAN!ACs nicht täuschen.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	INTELLIPLAY
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	13%

Automaten-Oldie für zuhause: Für Pioneers Laser-Active-Abspielgerät lieferte Sega ein obskures Data-East-Spiel in der authentischen Ur-Fassung aus. "Triadstone", eine Zeichentrick-Laserdisc von 1985, sorgt zehn Jahre später für vergnügliche Stunden vor dem heimischen Fernseher. Geboten wird heroische Fantasy mit Kulleraugen und Riesenmonstern. Für Laser-Freaks und Anime-Freunde ein Muß! Auch die halbnackten Mädels aus "Virtual Cameraman" kommen beim Laser-Publikum gut an: Das Spiel von Transpegasus ist der erste Laser-Active-Titel, der mit einer Fortsetzung beglückt wird. Außerdem neu für das Laser Active mit Mega-LD-Zusatz: Taitos "Hyperion", das Euch die beste Computergrafik der Spielewelt auf den Monitor zaubert. Spielerisch ist "Hyperion" (übrigens das neunte Spiel für das Mega LD) mal wieder etwas begrenzt.

Klassiker für das Super Nintendo: Während westliche Entwickler an 16-Bit-Versionen von "Pitfall", "Dropzone" und Sid Meiers Geschichtssimulation "Civilization" basteln, hat sich der japanische Golf-Spezialist T&E-Software die Lizenz am Jump'n'Run-Oldie "Lode Runner" geschnappt. Das knallbunte "Lode Runner Twin" erscheint in wenigen Wochen in Japan. Über eine Deutschland-Veröffentlichung ist noch nichts bekannt.



Cotton 100%

SN Wagemutige PC-Engine-Besitzer kennen und schätzen Hudsons "Cotton"-CD-Version auf der edlen Japan-Konsole. Der bislang unbekannte Entwickler Datam Polystar beschert uns nun eine modifizierte Super-Nintendo-Adaption mit dem Zusatz "100%". Welche Bedeutung der Prozentangabe genau zukommt, konnten wir nicht klären, für den Spielspaß steht sie jedenfalls nicht.

Spielerisch geben die vier Extra-Alternativen nicht viel her und sind in ihrer Wirkung kaum verschieden. Variante 1 schnitt bei unseren Testspielen jedoch am besten ab.

Der kunterbunte Horizontal-Scroller verbucht auf seiner Habenseite eine massiv farbige, aber dennoch geschmackvolle Grafik. Entsprechend der Heldin (feurige Hexe auf fliegendem Besen) ist sie eher im Comic-Stil gehalten, denn an Science-fiction-Ballereien à la "Gradius" angelehnt. Gelegentliches Ruckeln verlangsamt zwar die Action, führt aber kaum zur Abwertung. Trotz aufweniger und abwechslungsreicher Optiken frage ich mich dennoch, wo die 16 MBit geblieben sind. Der etwas dudelige 08/15-Sound (erinnert irgendwie an Kinderlieder) hat sicherlich nicht viel Speicherkapazität geschluckt. Und die eigentliche Programmlogik kann auch nicht so komplex sein, daß Unmengen von Bits nötig wären. Womit wir beim Spielspaß wären: "Cotton 100%" tendiert


Diese Drachenschlange dotzt mit dem Kopf gegen das Gestein und löst damit ein kleines Erdbeben aus

zwar zur Langeweile, rettet sich aber mit witzigen Mittel- und Endgegnern vor dem voreiligen Reset-Knopfdruck. In den sieben Levels passiert Extra-technisch leider wenig Aufregendes, und manche Feine wiederholen sich zu oft. Dafür lauern sehr wenige fiese Stellen, auf dem Bildschirm gibt´s ordentlich Rabatz. Ihr dürft anfangs aus vier **Waffenkonfigurationen** wählen, und manche Gegnerformationen machen richtig Freude.

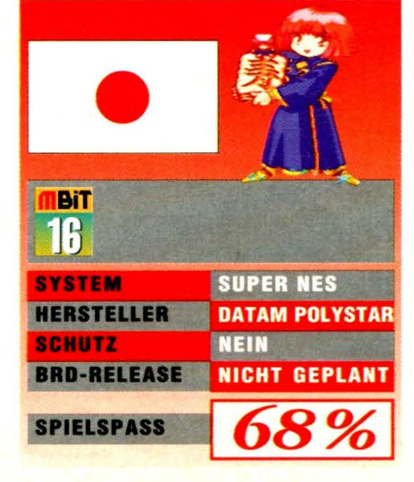
Wer sich nach solide inszenierten Ballerspielen verzehrt, liegt mit "Cotton 100%" nicht falsch. Als Japan-Import kommt das Modul zwar relativ teuer, doch offizielle Shoot´em-Ups sind zur Zeit selten. Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar und liegt im Falle "Normal" auf dem passenden Niveau.

Testmuster von Game Express, München. Tel.: 089/5438088





Oben seht Ihr den Obermotz aus Level 4, darüber drei Impressionen aus verschiedenen Spielstufen.



MBIT	16
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	DATAM POLYSTAR
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	68%

X-Kaliber 2097



SN Activision sollte sich auf ihre angekündigten Klassiker-Revivals konzentrieren und den halbherzigen Modul-Neuheiten im Stile von "X-Kaliber 2097" einen Riegel vorschieben. Die aktuelle Episode zum Thema "Spiele, die keiner braucht" belegt, daß zündende Spielideen heutzutage so selten wie ein Zentner Goldstaub sind. Mit viel gutem Willen kann man dem Actiontitel Ähnlichkeiten zu "Shinobi" attestieren, doch trifft die Kurzkritik "Spieler fightet, läuft und hüpft durch belanglose Szenarien"


Als Waffe setzt unser Held ein blitzblankes „Shinobi"- Schwert ein

eher den Kern. Der Ansatz ist ja nicht verwerflich, doch läßt die geballte Mittelmäßigkeit (laue Gegner, laue Grafik, laue Levels) wenig Lob zu. Selbst die Tekno-Musik von "Psykosonik" dümpelt auf Schnarch-Niveau.

Alles in allem ein manierliches, aber total uninspiriert designtes Actionmodul, das nicht den Hauch einer interessanten Spielidee bietet – trotz Zweikampf-Modus mit der Endgegner-Armada.

Testmuster von Game Express, München. Tel.: 089/5438088



MBIT	8
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	ACTIVISION
SCHUTZ	60-HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	57%



Super Tetris 2 & Bombliss

SN

Läßt man die offiziell erhältlichen Knobelspiele fürs Super Nintendo Revue passieren, stellt man erschrocken fest, daß kein "Tetris" dabei ist. Ob Game Boy oder NES, eine "Tetris"-Version gehörte bislang zur Nintendo-Grundausstattung. 16-Bit-Fans dagegen schauen in die Röhre – es sei denn, sie besorgen sich den Japan-Import "Super Tetris 2 + Bombliss".

Das Modul ist in einer limitierten Auflage erschienen und rechtfertigt den hohen Preis mit ausgeklügelten Spielvarianten. Neben dem traditionellen "Tetris" (nur die Punkte zählen), der spannenden Game-Boy-Variante (25 Linien abbauen) und einem halbherzig originellen Update (in festgelegtem Rhythmus schieben sich löchrige Linien unter das Mauerwerk), laben wir uns an der Puzzle-Innovation "Bombliss". Erneut stehen zwei Spielmodi zur Wahl: Entweder löst Ihr 140 vorgegebene Rätsel oder jagt im "Bombliss Contest" den Highscore. Der Unterschied zwischen dem Original-"Tetris" und "Bombliss" besteht darin, daß anders geformte Steinchen in den Zylinder purzeln und manche quadratischen Mauerelemente als explosiv gekennzeichnet sind. Habt Ihr nun eine Linie komplettiert, schaut der Computer nach, ob sich in dieser Linie Bomben-geeignetes Material befindet. Ist dem so, gibt's eine donnernde Explosion. Während Ihr im Puzzle-"Bombliss" mit wenigen, sorgsam ausgewählten Steinchen ein vorgegebenes Mauerwerk wegbomben sollt, habt Ihr beim "Contest" mehr Steine und mehr Zeit. Hier richtet sich lediglich die Punktzahl nach Eurem Abbau-Tempo. "Tetris" und "Bombliss" dürft Ihr auch gegeneinander spielen. Leider sind nur **zwei Hochstapler** erlaubt, der Mehr-Spieler-Adapter bleibt arbeitslos.

Im Zwei-Spieler-Modus kommt die Schadenfreude nicht zu kurz. Wie schon auf dem Game Boy machen sich außergewöhnliche Leistungen von Spieler 1 bei Spieler 2 in Form von Negativ-Extras bemerkbar. Je mehr Linien Ihr auf einmal abräumt, desto mehr Zusatzlinien werden dem Gegner untergeschoben. Dies passiert sowohl bei "Tetris", als auch beim neuen "Bombliss".

Sowohl "Tetris", als auch "Bombliss" sind "Zwei-Spieler"-fähig: Negativ-Extras sorgen für Schadenfreude.

Übrigens werden in allen Kategorien die Spielstände mit Initialen auf Batterie gespeichert. Nicht nur deshalb können wir "Super Tetris 2 + Bombliss" knobelsüchtigen Super-Nintendo-Jüngern ans Herz legen: Vom zeitlos genialen Traditions-"Tetris" bis zu den verschiedenen, allesamt intelligenten Spielvarianten fesselt das Tüftel-Modul bis zum jüngsten Tag. Im Gegensatz zum leicht enttäuschenden "Tetris 2" auf dem Game Boy ließen sich die Entwickler die passenden Updates einfallen und fügten sie harmonisch in das Original-Konzept ein.

Testmuster von Game Express, München. Tel.: 089/5438088



Das Original-"Tetris" könnt Ihr in drei verschiedenen Varianten spielen



Bei "Bombliss" spielt Ihr auf Highscore oder löst 140 vorgegebene Puzzles



The Peace Keepers

SN

In Japan tummelt sich "The Peace Keepers" als "Rushing Beat 3" in den Software-Shops: Auf die mittelmäßige Qualität hatte die Namensänderung jedoch keinen Einfluß. Das einzig Besondere an dem "Final Fight"-Nachzieher ist die Vier-Spieler-Variante. Allerdings dürft Ihr im normalen Spielmodus (horizontal scrollende Levels sind von prügelnden Rabauken zu säubern) maximal zu zweit antreten. Drei oder vier Spieler werden nur im "VS-Modus" zugelassen. In einer speziellen Arena kämpft hier jeder gegen jeden – zuvor dürft Ihr sogar die Art der Bewaffnung wählen.



Die Spieler wählen aus vier Charakteren, die jeweils andere Talente besitzen.

Obwohl sich die Entwickler bemüht haben, das angestaubte Spielkonzept mit vielen Optionen und Firlefanz aufzupeppen, bleibt ein fader Nachgeschmack: Echte spielerische Innovationen gibt's nicht. Wer jedoch auf das Genre steht, wird das grafisch ansprechende "Peace Keepers" gutheißen.

Testmuster von Galaxy, München. Tel.: 089/7605151



THEO KRANZ VERSAND

& LADEN

FIFA Soccer (Super Nintendo) 119 DM

Megaman X (Super Nintendo) 119 DM

World Cup USA * SN: 139 DM, MD: 119 DM

Virtua Racing (Mega Drive) 189 DM

Dune 2 (Mega Drive) 119 DM

Super Metroid (Super Nintendo) 114,–

Super Mario Land 3 (Game Boy) 59 DM

Mega Drive

Multi Mega (Limit.Edition, 1 Jahr Garantie)	979,–
Mega Drive II ohne Spiel	199,–
Action Replay Pro	109,–
6 Button Controller	38,–
6 Button Infrarot (2 Pads)	89,–
RGB-Scart Kabel (Mega Drive 2)	29,–
Andretti Racing	109,–
Art of Fighting	119,–
Champ. World Class Soccer	109,–
Dune 2	119,–
Dragon (Juli)	119,–
FIFA Soccer	109,–
Joe & Mac	99,–
Jungle Book (Juli)	119,–
Landstalker (dt. Texte & Tipsbuch)	129,–
Lost Vikings	109,–
Marcos Magic Football	129,–
McDonalds Treasure Land	109,–
NBA Jam	129,–
NHL Hockey 94	109,–
Pete Sampras Tennis (Juli)	109,–
Pink Panther	119,–
PGA Euro Tour Golf	119,–
Rock'n'Roll Racing (Juli)	109,–
Shinobi 3	104,–
Sonic 3	139,–
Star Trek Next Generation (Juli)	129,–
Streets of Rage 3	139,–
Sub Terrania	119,–
ToeJam & Earl 2	119,–
Virtua Racing	189,–
World Cup USA '94	119,–
WWF Royal Rumble	129,–

Mega CD

Mega-CD 2 ohne Spiel 1 Jahr Garantie	499,–
Dune CD	109,–
Ground Zero Texas	119,–
Jurassic Park	89,–
Lunar Silverstar (Juli)	119,–
Monkey Island (Juli)	119,–
Mystery Mansion	99,–
NHL Hockey 94 CD	109,–
Powermonger CD	119,–
Soulstar (Juli)	119,–
Terminator	109,–
Thunderhawk	109,–
Tomcat Alley	99,–
WWF Rage in the Cage	109,–

Master System

Aladdin	94,–
Ecco	79,–
Micro Machines	79,–
Ultimate Soccer	89,–
World Cup USA '94	79,–

Game Gear

Game Gear TV Set	289,–
Marko's Magic Football	94,–
Micro Machines	79,–
NBA Jam	89,–
Pinball Wizard	89,–
World Cup USA '94	79,–

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

Super Nintendo

Power Station	189,–
Super Nintendo Power 3 Set	299,–
Action Replay Pro	109,–
Joypad Original Nintendo	29,–
Art of Fighting	139,–
Bugs Bunny	139,–
Champion World Class Soccer	129,–
F-1 Pole Position	129,–
FIFA Soccer	129,–
Final Fight 2	129,–
Jammit	139,–
John Madden '94	119,–
Mario's Time Machine	139,–
Mega Man X	119,–
Metal Marines	129,–
Might & Magic 2	139,–
Mystical Ninja	129,–
NBA Jam	139,–
NHL Hockey 94	109,–
Pinball Dreams	119,–
Pirates of the Dark Water	144,–
Populous 2	119,–
Rock'n'Roll Racing	129,–
Shadow Run	139,–
Super Hockey	119,–
Super Metroid (dt. Texte Spieleberater)	114,–
Super Pang	129,–
Super Star Wars 2: E.S.B.	139,–
World Cup Striker	139,–
World Cup USA '94	139,–
Young Merlin	139,–

Game Boy

Die Schlümpfe (dt. Texte)	64,–
Dschungelbuch	69,–
Mario Land 3: Wario Land	59,–
WCW The Main Event	59,–
World Cup USA '94	69,–

Tophits zu Knallerpreisen

Super Nintendo

Aladdin	99,–
Cool Spot	79,–
Daffy Duck	79,–
Equinox	99,–
Flashback	94,–
King Arthurs World	69,–
Street Fighter II Turbo	99,–
Skyblazer	99,–
Super Bomberman	74,–
Tiny Toons	69,–

Mega Drive

Aladdin	99,–
Castlevania	89,–
Road Rash	49,–
Rocket Knight Adventures	69,–
Street Fighter II	99,–
Tiny Toon Adventures	69,–

Game Boy

Choplifter 2	39,–
R-Type 2	39,–



Multi Mega 979,– DM

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 8,–; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–; Versand und Laden: Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,–; Porto Ausland DM 18,–

TEL. 09 31/ 57 16 01 ODER 06

JULIUSPROMENADE 11, 97070 WÜRZBURG



Ultima 6

SN

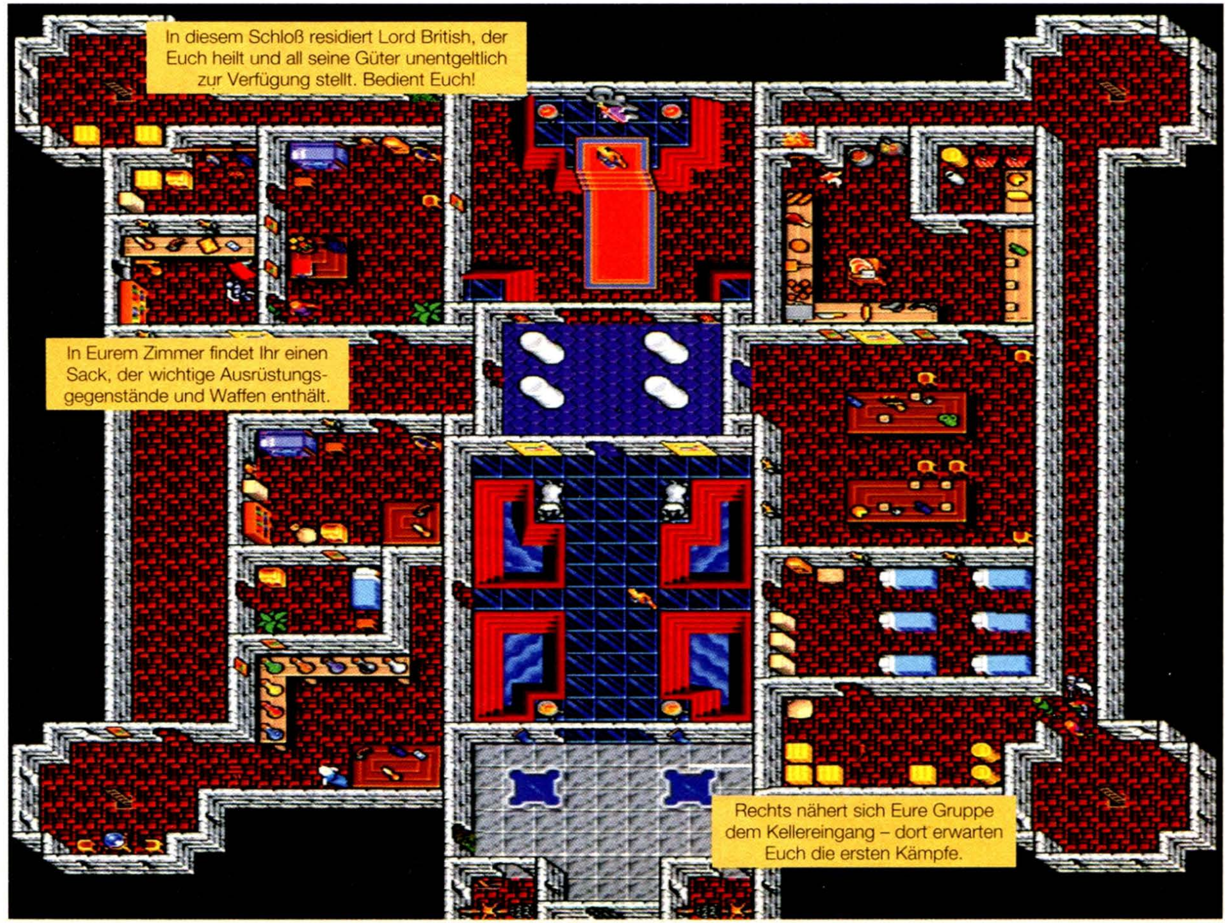
Klassisch: Im mittelalterlichen Land "Britannia" sind die acht Schreine der Tugenden nach einem Großangriff der Monsterrasse "Gargoyles" in die Hand der Angreifer gefallen. Eure Aufgabe ist es, Recht und Ordnung wieder herzustellen, indem Ihr die Schreine mit der jeweiligen Rune befreit.

Doch wie überlebt Ihr in einer Welt, die nicht die Eure ist? Nach Eurer Ankunft tauft Ihr Eure Spielfigur auf den Namen Eurer Wahl. Ihr könnt kämpfen, aber auch zaubern – beide Fähigkeiten verbessern sich im Lauf des monumentalen Abenteuers. Von Anfang an dabei sind drei Recken aus früheren **Ultima**-Spielen, die Euch nicht von der Seite weichen. Ihr benötigt jedoch auch die Hilfe der anderen Bewohner von Britannia: Um die jeweilige Rune zu finden, diskutiert Ihr mit Stadtoberhäuptern und gewöhnlichen Bürgern, Bettlern, Priestern und verschrobenen Weisen. Nur durch Kommunikation kommt Ihr den benötigten Relikten auf die Spur. Denn Britannia ist eine Welt, in der jeder Bewohner sein eigenes Leben führt: Je nach Tageszeit gehen die Einwohner einer Stadt ihrem Handwerk nach, treffen sich nach Ladenschluß in der Dorfkneipe und zechen dort bis tief in die Nacht. Tugendhafte Zeitgenossen legen sich schon im Lauf des Abends zur Ruhe, so daß Ihr bis zum nächsten Morgen warten müßt, falls Ihr von ihnen einen Ratschlag erwartet. Außerhalb der Städte herrscht seit dem Eintreffen der Gargoyles Gesetzlosigkeit, und Ihr müßt jederzeit auf einen heimtückischen Überfall gefaßt sein. Stellen sich Eurer Gruppe Bösewichte entgegen, wird rundenweise zugeschlagen oder gezaubert. Während Ihr Euren Helden kontrolliert, handeln Eure Begleiter selbständig. Auf Wunsch erledigt eine Auto-Funktion den Waffengang. Jeder Sieg beschert Euch Erfahrungspunkte, die Euch in einen höheren Level befördern.

Die erbeuteten Waffen werden wiederum in der nächsten Stadt verschachert. Doch Vorsicht: Wer aus purer Profitgier harmlose Tiere schlachtet oder Passanten beraubt, wird es kaum zum Helden bringen. Denn nach jeder bösen Tat verringert sich Euer Karmawert, der für die Heldenkarriere unerläßlich ist. "Ultima 6" ist ein spannendes Fanta-

Blutiger Kampf um den Schrein: Habt Ihr einen Gegner besiegt, hinterläßt er eine Kiste mit seinen Habseligkeiten.

Unter Computerspielern genießt die achtteilige Ultima-Serie Kultstatus. Die erste Episode erschien vor über zehn Jahren, die aktuelle Folge "Pagan" wurde vor wenigen Wochen exklusiv für PCs veröffentlicht. "Ultima 6 - The False Prophet" wurde bereits 1990 vom amerikanischen Hersteller Origin für den PC programmiert. Mit Rücksicht auf die jüngere Zielgruppe hat man die Super-Nintendo-Variante dezent vereinfacht: So benötigt Ihr für die Befreiung der Schreine lediglich eine Rune, nicht jedoch ein zusätliches Zauberwort.



In diesem Schloß residiert Lord British, der Euch heilt und all seine Güter unentgeltlich zur Verfügung stellt. Bedient Euch!

In Eurem Zimmer findet Ihr einen Sack, der wichtige Ausrüstungsgegenstände und Waffen enthält.

Rechts nähert sich Eure Gruppe dem Kellereingang – dort erwarten Euch die ersten Kämpfe.

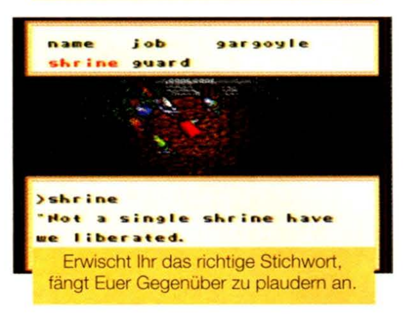
sy-Rollenspiel mit solidem moralischen Unterbau, das Euch durch eine umfangreiche und logische Handlung mit verwinkelten Nebensträngen und einer überraschenden Wendung fesselt. Der Schwerpunkt liegt auf dem Reisen, Erforschen und Kommunizieren – eine willkommene, wenn auch gewöhnungsbedürftige Alternative zu den üblichen Schlacht-Marathons.

Testmuster von Galaxy, München, Tel.: 089/7605151


Bestimmte Orte der Welt "Britannia" erreicht Ihr durch magische Tore



In diesem Bildschirm wird Euer Charakter ausgrüstet und überwacht



Erwischt Ihr das richtige Stichwort, fängt Euer Gegenüber zu plaudern an.

Legend

SN

Wenige Wochen nach Capcoms Automatenumsetzungen "King of Dragons" und "Knights of the Round" schickt Seika sein "Legend" in die Welt der Drachen, Raubritter und dunklen Magier. Wie die Capcom-Titel orientiert sich das deftige Fantasy-Gemetzel für Zwei an Segas klassischem "Golden Axe"-Zyklus. Dessen Abwechslungsreichtum erreicht "Legend" nicht, dafür ist die Grafik beeindruckender als die der Mega-Drive-Spiele. In sieben Levels trampeln Euch die Speerträger und Skelettkrieger des Bösen sowie nervöse Messerstecher und finstere Magier entgegen. Deren Hiebe und Schläge kontert Ihr entweder mit dem Schild, einem Schwertschlag, gesprungenem Kick oder einer magischen Smart-Bombe – vorausgesetzt, Ihr habt mindestens zwei Zaubertränke in der Tasche. Diese müßt Ihr Euch bei "Legend" erkämpfen: Jeder Feind läßt einen Sack mit Goldmünzen, einen Trank, einen Schlüssel oder seine Brotzeit zurück: Brot und Fleisch heilen Eure Wunden, die Schlüssel öffnen Schatztruhen oder werden am Ende eines Levels mit den Goldmünzen verrechnet.

Grafisch ist "Legend" mit seinen mächtigen Sprites, den Hindernissen im Vordergrund (die Euch den Blick auf das Kampfgeschehen oft genug verstellen), seinen Nebelschwaden, Flammenwänden und Regenschauern toll inszeniert. Leider fehlt der Wanderung der rechte Schwung – Euer muskulöser Kämpfer bewegt sich träge und hat zu wenig Schlagvarianten gelernt, um in der Prügel-Elite mitzumischen. Erstaunlich ist hingegen, daß die Sprites der Schuhgröße "Neo Geo" auch im Handgemenge des Zwei-Spieler-Modus kein Ruckeln ertragen müssen. Besiegt Ihr schließlich den letzten Endgegner, zeigen sich nach dem enttäuschenden Abspann die **Programmierer** – nur zwei Mann! Ein Beweis, daß man auch mit wenig Aufwand ein atmosphärisches Actionspiel schaffen kann.



Testmuster von Game Express, München, Tel.: 089/5838088

Die Wege der Sprites sind unergründlich: Die Rechte an „Legend" hält der deutsche Distributor Softgold, der das Spiel an die US-Firma Seika lizensierte. Für die Programmierung waren Franzosen verantwortlich – mit dem Hersteller Loriciel hat's trotz gegenteiliger Aussage einer anderen Zeitung nichts zu tun.


Vom Regen in die Traufe: Auf Eurer Reise durch das Fantasy-Königreich darf auch ein Kneipenbesuch nicht fehlen.



SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	FCI
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	80%



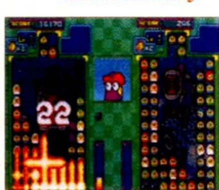
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	SEIKA
SCHUTZ	JA
BRD-RELEASE	HERBST '94
SPIELSPASS	66%


Fröhliches Metzeln dank solider Technik: Selbst im Zwei-Spieler-Modus werden die Helden von keinem Ruckeln gestört.



Super Bomberman 2

Der charismatische Bomberman taucht auch in Spielen auf, die nichts mit Labyrinthen zu tun haben. Neben seiner Heldenrolle in „Star Parodier" (nur in Japan für die Duo Engine erhältlich), bombt der Mann mit dem schicken Bommelhelm auch in Hudsons explosiver „Columns"-Variante „Panitsuku Bomber" für das Super Nintendo (Bild oben).



Wo einst fünf nüchterne Sprengspezialisten ihre Bomben legten, wird nun gesprungen und geschubst, geworfen und ferngezündet. Mit "Super Bomberman 2" erreicht Hudsons Irrgarten-Saga einen neuen Höhepunkt an Zusatz-Features und Spezial-Extras.
Der Solo-Modus, bereits durch die Duo-Engine-Versionen gehörig erweitert, hat sich nun auch auf dem Super Nintendo zum eigenständigen Labyrinth-Abenteuer gemausert. Die vier Welten werden von Endgegnern bewacht, die scheinbar einem "Megaman"-Abenteuer entschlüpft sind: Nach einem Magnetmann und seinen lästigen Fallen wartet in der zweiten Welt ein Feuer-Bomberman auf unseren Helden. Hier gibt's runde Fackelständer, die nach einer Bombenattacke für kurze Zeit den Weg freigeben, sich dann aber wieder in eine Feuerwand zurückverwandeln. Riesige Backöfen sorgen bei unsensibler Behandlung für eine Kettenreaktion, die eine heiße Spur durch das Labyrinth brutzelt. Nur wenn Ihr ein Herz-Extra "gefressen" habt, überlebt Ihr die Berührung mit einer Bombenexplosion oder einem Monster. Die Endgegner duellieren sich erst traditionell Mann gegen Mann mit Euch und besteigen dann Ihren Riesenrobóter, um Euch den Rest zu geben. Im Mehrspieler-Modus treten wiederum bis zu vier Menschen, drei Computergegner oder jede mögliche Kombination aus Mensch und computergesteuerten Bombern an. Neu ist der "Tag"-Modus, bei dem sich je zwei Bombermänner zu einem Team zusammenschließen. Mit dem richtigen Extra treibt Ihr gehörig Schabernack, rempelt Eure Feinde zur Seite oder mopst ihnen einige Extras. Neben Flammen und Bomben sind auch leicht modifizierte Totenköpfe sowie Rollschuhe mit dabei. Die verschiedenen Multiplayer-Arenen bieten Euch rutschige Eisparcours, Warpzonen, Förderbänder und sogar eine Pilzlandschaft, wo die Bombermänner kreuz und quer über die Abgrenzungen hopsen.
In seinem Abwechslungs- und Variantenreichtum plaziert sich das Bomben-Chaos für luchsäugige Joypad-Artisten, die selbst unter Streß kühl planen, deutlich über dem Vorgänger. *wi*

Tag

Im Tag-Modus bekämpfen sich zwei Teams mit computer- oder spielergesteuerten Bombermännern.

Solo

Wer alleine spielt, bombt sich am jeweiligen Endgegner vorbei (oben) von einer Welt in die nächste.

Es wird eng: Auftauchende Mauern verkleinern das Spielfeld.

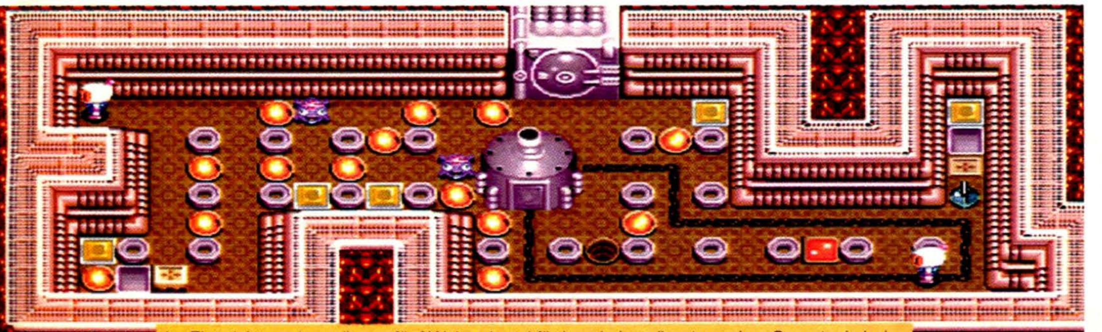


Last Exit: Lauft Ihr oben 'raus, taucht Ihr unten wieder auf.



Wie üblich werden im Multi-Spieler-Modus Pokale verteilt (oben) – nur einer kann gewinnen.

Testmuster von Game Express, München, Tel.: 089/5438088



Im Einspielermodus müssen fünf Welten Level für Level abgeräumt werden. So gut wie jeder Abschnitt ist größer als ein Bildschirm – es wird sowohl horizontal als auch vertikal gescrollt.

8 BIT	CODE 010 201 022
SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	HUDSON
SCHUTZ	60-HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	HERBST 94
SPIELSPASS	88%

Gnadenlos VIDEOSPIELE

TEL.: 089-4802913

Nur solange Vorrat reicht !!!

MEGA DRIVE

Artikel	Preis
Action Replay Pro 2	**79,90**
MULTI CD	**899,90**
6 Button Pad	39,90
6 Button Pad Infrarot 2 Stück kompl.	89,90
Street Winner Joystick	119,90
4 Way Play EA	69,90
4 Spieler Adapt. Sega	59,90
688 Attack Sub d	49,90
Abraham´s Battlet. d	45,90
Addam´s Family d	**39,90**
Aero the Acrobat us	59,90
Aladdin d	89,90
Alienstorm d	49,90
Andre Agassi Tennis d	**35,90**
Another World d	49,90
Aquatic Games d	39,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	**35,90**
Asterix d	99,90
Atomic Runner d	39,90
Balljacks d	39,90
Barkley Jam	**89,90**
Bart´s Nightmare d	39,90
Batman Returns d	39,90
Batman Revenge us	39,90
Battle Toads d	69,90
Bill Walsh d	**59,90**
Biohazard d	39,90
Blades of Vengeance d	39,90
Blockout I	29,90
B.O.B d	45,90
Bonanza Bros d	39,90
Bubsy d	45,90
Buck Rogers d	39,90
Cadash I	39,90
California Games d	39,90
Captain America d	**35,90**
Captain Planet d	49,90
Castlevania d	**89,90**
Chakan d	59,90
Centurion	49,90
Cliffhanger d	**39,90**
Clue us	49,90
Cosmic Spacehead d	**49,90**
Crackdown d	35,90
Crudebusters d	45,90
Crueball d	**39,90**
Cyborg Justice d	39,90
David Robinson d	39,90
Decap Attack d	39,90
Desert Strike d	**99,90**
DJ Boy d	**35,90**
Dick Tracy d	**39,90**
Dr. Robotnik d	99,90
Dracula	99,90
Dragon´s Fury d	55,90
Dragon´s Revenge d	99,90
Double Dragon 3 d	**45,90**
Double Sports d	**79,90**
Double Clutch	59,90
Donald Duck d	**9,90**
Dune II d (ab 11.5.)	**109,90**
Dynamite Duke	39,90
E - Swat d	39,90
Ecco the Dolphin d	89,90
European Golf Tour d	89,90
European Club Soccer d	49,90
Eternal Champions d	**109,90**
Eternal Champions us	89,90
F 1 Race	**59,90**
F15 Strike Eagle	**109,90**
F 117 d	99,90
Fantasy Zone d	39,90
Fantasy Zone j	29,90
Fantastic Dizzy d	**49,90**
Fatal Fury d	**69,90**
Fifa Soccer d	99,90
Final Blow I	**29,90**
Flashback	99,90
Flintstones d	59,90
G - Loc d	39,90
Gainground d	39,90
Galahad d	49,90
Galaxy Force II d	39,90
Gauntlet d	79,90
Georg Foreman I	49,90
General Chaos d	**79,90**
Ghost´n Ghouls d	35,90
Ghostbusters d	35,90
Global Gladiators d	59,90
Gods d	49,90
Granada I	29,90
Greendog d	**39,90**
Gynoug dt	**35,90**
Hard Driving d	39,90
Haunting d	**69,90**
Hellfire d	39,90
Herzog Zwei d	49,90
Hook d	39,90
Immortal d	**39,90**
James Bond 007 d	39,90
James Pond 3 d	**59,90**
Jewel Master d	35,90
Jordan vs Bird d	**49,90**
Joe Montana ´93 d	45,90
John Madden 94 d	109,90
John Madden 92 d	**49,90**
Jordan vs Bird d	49,90
Jungle Strike d	**69,90**
Jurassic Park d	89,90
Ka-Ge-Ki I	29,90
Kick Off d	59,90
Kid Chameleon d	39,90
King of Monsters d	**29,90**
Klax d	**39,90**
Krusty´s Funhouse d	39,90
Landstalker d	**119,90**
Lemmings d	39,90
Lethal Enforcers d mit Pistole	**129,90**
LHX Attack	45,90
Lotus Turbo Ch.	45,90
Lotus II	59,90
Magical Hat d	39,90
Mario Lemieux d	**39,90**
Mazin Wars d	49,90
Megalomania d	49,90
Mega Turrican us	**109,90**
Marble Madness d	39,90
Mc Donald Land	**99,90**
Mercs d	**39,90**
Mickey & Donald d	59,90
Mickey Mouse d	**39,90**
Might & Magic d	49,90
Monaco GP 2 I	39,90
Monaco GP 1 d	39,90
Mutant League Fb.d	39,90
Mutant League Hockey d	**59,90**
Mystic Hunter I	29,90
NBA Jam d	**99,90**
NBA Showdown d	**99,90**
NHLPA ´93 d	39,90
NHLPA ´94 d	**99,90**
Normy´s Beach Babe d	**89,90**
Olympic Gold d	**39,90**
Ottifanten d	89,90
Pacmania d	39,90
Paperboy d	**35,90**
Pelé Soccer	79,90
Phelios d	39,90
PGA 2 Golf d	**79,90**
Powermonger	39,90
Pro Quaterback us	29,90
Puggsy d	89,90
Quackshot d	59,90
Rambo III d	**49,90**
Ranger X d	79,90
Revenge of Shinobi d	49,90
Rings of Power I	29,90
Riskey Woods d	39,90
Roadrash j	39,90
Roadrash d	49,90
Robocop 3 d	**49,90**
Robocod d	45,90
Robocop vs Terminator d	99,90
Rocket Knight d	89,90
Rolo to the Rescue d	49,90
Royal Rumble d	**89,90**
Senssible Soccer d	89,90
Shadow of Beast d	49,90
Shiningforce d	129,90
Shining in the Darkn. d	**49,90**
Skitchin d	**89,90**
Simpsons Barts Nightm.d	39,90
Simpsons Krusty Funh. d	39,90
Smash TV	49,90
Snake Rattle´n Roll d	39,90
Sonic d	49,90
Sonic 2 d	79,90
Sonic 3 d	**119,90**
Sonic Spinball d	79,90
Son of Chuck d	89,90
Speedball 2 d	39,90
Spiderman j	29,90
Spiderman d	39,90
Spiderman X-Men d	49,90
Splatterhouse 2 d	59,90
Streets of Rage 3 j	129,90
Strider I	29,90
Strider d	39,90
Strider II d	59,90
Subterrania d	99,90
Summerchallenge d	**49,90**
Sunset Riders d	69,90
Superman d	39,90
T2 Judgement Day	49,90
Talespin d	39,90
Talmit´s Adventure d	49,90
Task Force us	39,90
Tecmo Soccer I	**29,90**
Technoclash d	**45,90**
Terminator d	39,90
T2 Arcade	49,90
T 2 Judgement Day d	**49,90**
Testdrive II d	39,90
Thunderblade d	35,90
Thunderforce 2 d	39,90
Thunderforce 4 d	59,90
Toe Jam & Earl 2 d	109,90
Toki d	39,90
Truxxton d	39,90
Turrican d	39,90
Turtles d	**59,90**
Turtles T. Fighters d	119,90
Two Crude Dudes	45,90
Universal Soldier d	**49,90**
Valis SD j	29,90
Verytex I	39,90
Virtual Pinball d	99,90
Virtual Racing j	169,90
Volviev j	29,90
Wani Wani World I	29,90
Warpspeed d	**39,90**
Wimbledon Tennis d	79,90
Winterchallenge d	**49,90**
Winter Olympics d	109,90
Wonderboy III d	39,90
Wonderboy V d	39,90
World of Illusion d	59,90
Wrestlemania d	69,90
WWF Royal Rumble d	**89,90**
Xenon 2 d	39,90
Zero Wings I	29,90
Zero Wings d	39,90
Zombies d	89,90
Zool d	79,90

MEGA CD

Artikel	Preis
MEGA CD 2 o. Sp.	**399,90**
MEGA CD 2 m. Sp.	**449,90**
CDX Adapter	79,90
Afterburner d	79,90
Afterburner I	49,90
Bill Walsh us	69,90
Chuck Rock d	79,90
Earnest Evans I	29,90
Ecco d	79,90
F1 Circus j	129,90
Final Fight I	59,90
Ground Zero Texas d	119,90
Heavy Nova I	29,90
Hook d	89,90
Hook us	59,90
Inxs I	79,90
Jaguar XJ 220 d	79,90
Kriss Kross d	69,90
Kriss Kross us	59,90
Lethal Enforcers d mit Pistole	**149,90**
Marky Mark us	59,90
NHL ´94 d	99,90
Power Factory d	119,90
Puggsy d	109,90
Prince of Persia d	89,90
Prince of Persia us	79,90
Revenge of the Ninja us	99,90
Rise of the Dragon us	109,90
Road Avenger d	69,90
Robo Aleste d	79,90
Silpheed d	69,90
Sonic d	89,90
Stellar Fire us	99,90
Time Gal us	69,90
Wingcommander us	119,90
Wolfchild d	99,90
Wolfchild us	79,90
Wonderdog d	89,90
Wonderdog I	49,90

SUPER NES

Artikel	Preis
Action Replay Pro 2	**79,90**
50/60 Hz Adapter	29,90
Street Winner Joystick	119,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90
5 Spieler Adapter	69,90
Superscope m. 7 Spielen	99,90
Actraiser d	**69,90**
Addam´s Family d	59,90
Aero the Acrobat us	79,90
Aladdin d	99,90
Aladdin us	79,90
Alien 3 d	**55,90**
Alien vs Predator d	99,90
Another World d	79,90
Aquatic Games us	79,90
Art of Fighting d	**119,90**
Asterix d	**59,90**
Axelay d	59,90
Batman Return d	79,90
Battleship d	129,90
Best of the Best eu	69,90
Battletoads d	89,90
Blues Bros j	49,90
B.O.B. d	79,90
Bomberman d	**69,90**
Brawl Bros. d	109,90
Bubsy d	**89,90**
Bulls vs Blazer d	89,90
Cacoma Knight us	39,90
Chuck Rock us	59,90
Chuck Rock d	**79,90**
Chessmaster d	49,90
Clayfighter eu	119,90
Claymates us	119,90
Cliffhanger eu	59,90
Clue us	69,90
Contra j	69,90
Cool Spot d	**79,90**
Crash Dummies us	79,90
Crazy Sports eu	89,90
Cybernator d	89,90
Cybernator us	79,90
Cyberspin us	69,90
Darius Twin d	89,90
Dig & Spike Volleyball	99,90
Dinocity d	79,90
Doraemon I	39,90
Dracula d	89,90
Dracula us	79,90
Drakkhen d	59,90
Double Dragon jp	49,90
Double Dragon d	59,90
Equinox d	**109,90**
Exhaust Heat d	59,90
Eye of Beholder us	119,90
First Samurai d	69,90
F 1 Pole Position d	109,90
Fatal Fury 2 j	129,90
Fatal Fury 2 us	139,90
Final Fight 2 d	119,90
Flashback d	**79,90**
Foreman Boxing d	59,90
Gods us	59,90
Gooftroop us	69,90
Gooftroop d	109,90
Gunforce j	59,90
Harleys Adv. us	59,90
Home Alone d	49,90
Hook d	**59,90**
James Bond jr. d	69,90
Jeopardy us	59,90
Jimmy Connors d	69,90
Joe & Mac us	59,90
John Madden ´94 d	109,90
Jurassic Park d	**79,90**
K.H. Rummenige d	**79,90**
Kendo Rage us	69,90
King Arthur us	49,90
King of Dragons us	129,90
King of Monsters d	59,90
Lagoon us	69,90
Last Action Hero d	**69,90**
Lethal Weapon d	89,90
Lethal Enforcers d	**169,90**
Lost Vikings d	99,90
Magical Quest d	**89,90**
Major Title d	79,90
Mario Allstar d	**69,90**
Mech Warrior us	109,90
Megalomania eu	49,90
Metroid II us	129,90
Might & Magic II d	129,90
Mr. Nutz d	79,90
Mortal Combat d	**89,90**
NBA Allstars d	89,90
NBA Jam d	**119,90**
NBA Showdown us	129,90
NHLPA ´93 d	79,90
NHLPA ´94 d	**109,90**
On the Ball d	49,90
Oper. Logic Bomb d	99,90
Phalanx d	**49,90**
Pink Panther d	99,90
Pocky & Rocky d	89,90
Pop´n Twinbee d	99,90
Popn Twinb. Rainbow d	109,90
Populous d	**79,90**
Prince of Persia d	**79,90**
Prince of Persia j	59,90
R - Type III d	**119,90**
Ranma 1/2 d	119,90
Rival Turf d	**59,90**
Roadrunner d	79,90
Robocop III d	**59,90**
Rock´n Roll Racing d	119,90
Rummenige Player M.d	**79,90**
RPM Racing us	79,90
Secret of Mana us	139,90
Sensible Soccer d	**79,90**
Shadowrun d	129,90
Skyblazer eu	**109,90**
Slapshot us	79,90
Smash TV d	79,90
S.O.S. us	99,90
Startreck us	**129,90**
Starwing d	59,90
Steel Talons us	69,90
Streetfight 2 Turbo	129,90
Strike Gunner d	49,90
Sonic Blastman 2 j	149,90
Super Conflict eu	59,90
Super Kick Off d	69,90
Super Metroid us	**119,90**
Super Pang d	79,90
Super Strike Eagle eu	**49,90**
Super Swiv d	**69,90**
Super Turrican d	119,90
Tazmania d	59,90
Terminator 2 Arcade d	**109,90**
T2 Jugdement Day	**139,90**
Testdrive II d	79,90
The 7th Saga us	**99,90**
Timeslip eu	49,90
Tiny Toons d	**79,90**
Top Gear II d	119,90
Total Carnage d	79,90
Thunderspirit j	59,90
Tom & Jerry us	89,90
Troddlers d	**109,90**
Wizardry V us	**129,90**
Winterolympics d	129,90
Wolfchild us	69,90
Wolfenstein d	**109,90**
World Heroes d	129,90
World League Basketb d	69,90
WWF Royal Rumble d	**89,90**
X-Zone us	69,90
Young Merlin d	129,90
Zool d	119,90

GAMEGEAR

Artikel	Preis
Aerial Assault d	29,90
Addam´s Family d	29,90
Alien 3 d	39,90
Alien Syndrome d	39,90
Ariel d	39,90
Ariel I	19,90
Asterix d	**49,90**
Bart vs the World d	29,90
Bart vs Space Mutants	29,90
Batman´s Return d	39,90
Chakan d	39,90
Chuck Rock d	**39,90**
Cool Spot d	69,90
Crystal Warrior d	29,90
Defender of Oasis d	29,90
Devilish d	19,90
Donald Duck 2 d	**59,90**
Dragon Crystal d	29,90
F 1 Race	**39,90**
Factory Panic d	29,90
Fantasy Zone d	29,90
Foreman Boxing	29,90
Global Gladiators d	49,90
Halley Wars d	29,90
Joe Montana	39,90
Jungle Book d	**59,90**
Klax	29,90
Last Action Hero d	**29,90**
Marble Madness	39,90
Master of Darkness d	39,90
Monaco GP	39,90
Monaco GP 2	49,90
Mortal Combat d	**49,90**
Off Road d	29,90
Olympic Gold	39,90
Outrun I	29,90
Outrun Europe d	39,90
Paperboy d	39,90
Pengo	29,90
Prince of Persia d	29,90
Psychic World d	39,90
Roadrunner d	69,90
Robocod d	29,90
Robocop 3 d	**39,90**
Sensible Soccer d	69,90
Shinobi d	29,90
Shinobi 2 d	39,90
Simpsons	39,90
Solitaire Poker	29,90
Slider d	39,90
Smash TV d	39,90
Sonic Chaos d	49,90
Sonic 2 d	49,90
Starwars d	**59,90**
Talespin d	49,90
Tazmania d	49,90
T2 Judgement Day d	**39,90**
Terminator	29,90
Winter Olympics d	69,90
Woody Pop	39,90

Lieferbedingungen:

us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit
I = japansches Spiel
eu = europäisches Spiel (PAL)

Anleitungen in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen.
Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben.
Alle Sendungen an unsmüssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an.
Wir berechnen für Porto - und Versandkosten eine Pauschale in Höhe von DM 9,90
Ab 3 Artikeln Versandkostenfrei

Gnadenlos GmbH
Orleansstr. 63
81667 München



Monsterworld 4

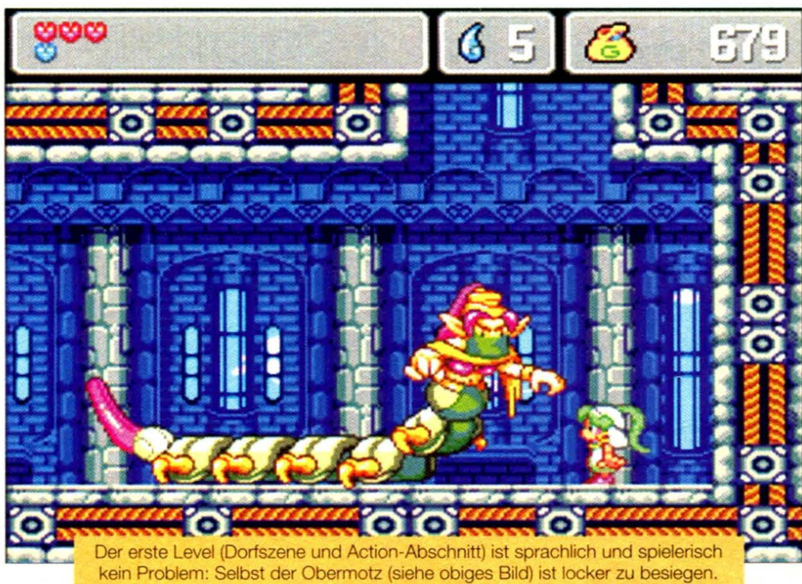
In unserem "Wonderboy"-Special aus der MAN!AC 5/94 haben wir tollkühn eine neue Episode auf dem Mega Drive angekündigt. Und siehe da – zwei Ausgaben später präsentieren wir Euch ein typisches Wonderboy-Abenteuer als Japan-Import. Allerdings lautet der Titel "Monsterworld 4" und die Anleitung verliert kein Wort über Wonderboy. Die Hauptrolle ging an das grünhaarige Helden-Mädchen Aasha, das sich zur Rettung einer Prinzessin aufschwingt. Die Lady ist von Beginn an mit Schwert und Schild bewaffnet, kommuniziert mit anwesenden Personen und kann in ihrem Rucksack eine Menge Fundsachen aufbewahren. Natürlich ist es Eure Pflicht, das Mädel im Lauf des Spiels mit neuen Rüstungen, Schild-Power-Ups und schnittigeren Säbeln auszustatten. Mit dem Geld, das Ihr Euch unterwegs durch Monster-Verkloppen verdient, sollte dies kein Problem sein. Die Feinde hinterlassen jedoch nicht nur die begehrten Taler, sondern auch Herzchen – traditionell das Symbol für die **Lebensenergie** unserer Heldin.

Wenn Ihr unterwegs auf einen Kasten mit Herzchen-Symbol trefft, dann dürft Ihr Euren Energievorrat auffüllen – gegen Gebühr. In den Städten findet sich meist eine Stelle, an der Ihr Euch kostenlos erfrischen könnt. Zusätzliche Herzchen gibt´s an diesen Stellen jedoch nicht.

Im ersten Level gibt´s trotz viel japanischem Text kaum Verständnisprobleme: Die Einwohner der örtlichen Siedlung haben nichts Weltbewegendes zu sagen: Neben den bekannten Utensilien erhaltet Ihr eine Art Kristall, den Ihr in das Bauwerk abseits der Stadt einsetzt – schon seid Ihr im Actionteil. Jetzt hat sich's ausgeplaudert, und Aasha steht unter Hochdruck. Lösen sich die Anfangs-Monster schon nach dem ersten Dolchstoß in Luft auf, sind später mehrere Treffer nötig. So hüpft und kämpft Ihr Euch schließlich bis zum ersten Obermotz voran und landet nach einem kurz- und schmerzlosen Fight im zweiten Level. Wie zu Beginn befindet Ihr Euch in einer Stadt mit etlichen auskunftsfreudigen Bewohnern. Allerdings wäre spätestens jetzt von Nutzen, ein paar japanische Schriftzeichen enträtseln zu können – ansonsten kommt Ihr nur mit viel Rumprobieren weiter.



Wenn Ihr ein Gebäude betretet, wird die Fassade "durchsichtig" und Ihr könnt Euch im Inneren frei bewegen. Die Türe nach draußen ist als Umriß mit einem Pfeil zu sehen.



Der erste Level (Dorfszene und Action-Abschnitt) ist sprachlich und spielerisch kein Problem: Selbst der Obermotz (siehe obiges Bild) ist locker zu besiegen.

Leider benötigt Ihr zur Lösung diverser Puzzles die Hilfe von Dorfbewohnern

Grafisch macht "Monsterworld 4" einen sehr guten Eindruck. Die Zeichner hielten nichts von bierernsten Optiken und lebten ihren Humor in Form von Comic-haften Lebewesen aus. Auch die Musik lebt größtenteils von parodistische Elementen und regt zum Schmunzeln an. Beim Spieldesign haben sich die Entwickler jedoch ernsthaft Gedanken gemacht: "Monsterworld 4" reicht nicht an die besten "Wonderboy"-Teile heran, unterhält den Action-Adventure-Liebhaber jedoch konsequent. Soweit es die unverständliche Sprache zuließ, gab´s vom Schwierigkeitsgrad her keine Probleme.

Unsere Spielspaß-Wertung fällen wir unter Vorbehalt. Als englisch- oder deutschsprachige Version kann "Monsterworld 4" noch viele Pluspunkte sammeln. Deshalb sollten nur absolute "Wonderboy"-Freaks zum Japan-Import greifen. Ein ausführlicherer Test folgt, sobald uns die US-Variante vorliegt.

Testmuster von Dynatex, Dortmund Tel.: 0231/574760

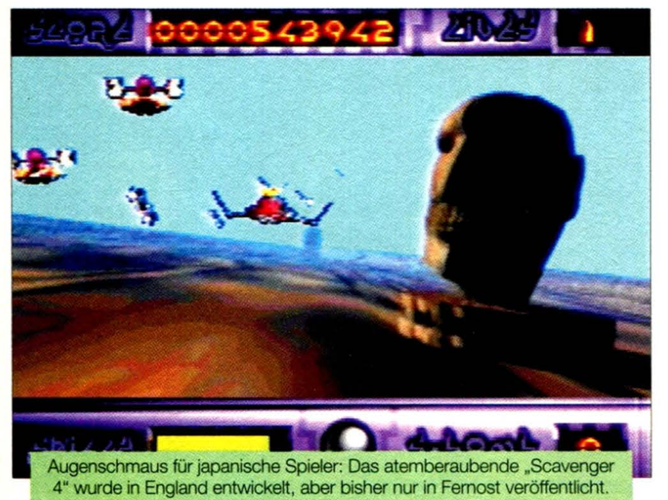
MBIT 16

SYSTEM	MEGA DRIVE
HERSTELLER	SEGA
SCHUTZ	60-HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	HERBST ´94
SPIELSPASS	78%

Der japanische Wahnsinn

Eine wuchtige Mischung aus PC-Power, CD-ROM-Speicher und Spezial-Chips bietet den traditionellen Videospiel-Konsolen in Japan Paroli. Zum einjährgen Jubiläum des FM Towns Marty wirft MAN!AC einen Blick auf den überarbeiteten Nachfolger.

Ein grauer Kasten, ungefähr doppelt so hoch und so schwer wie eine Duo Engine – die momentan beste Spielkonsole der Welt? Marty heißt die Konsolen-Auskopplung der japanischen Multimedia-PC-Serie "FM Towns", die sich dort seit Ende der 80er Jahre als Bindeglied zwischen nüchternem 98 PC und verspieltem Apple Macintosh auf



Augenschmaus für japanische Spieler: Das atemberaubende „Scavenger 4" wurde in England entwickelt, aber bisher nur in Fernost veröffentlicht.

dem Markt behauptet. Ein 386er von Intel dient als Hauptprozessor, zahllose Custom-Chips sorgen für eine flotte Sprite-Bewegung, Scrolling und andere Grafik-Spielereien. Mit echter 3D-Berechnung (Polygone, Shading usw.) hat der Marty dezente Probleme, die er durch Grafik-Schmankerl wie „Viewpoint" (mit auf 3D-getrimmten Bitmap-Sprites) und dem vorab gerenderten „Scavenger 4" geschickt kaschiert. Ein Echtzeit-Spiel wie „Starwing" oder „Virtua Racing" gibt's für den Marty noch nicht, obwohl der Intel-Hauptprozessor des Marty auf diesem Gebiet nicht so unfähig ist wie z.B. ein Super Nintendo ohne SFX-Chip.

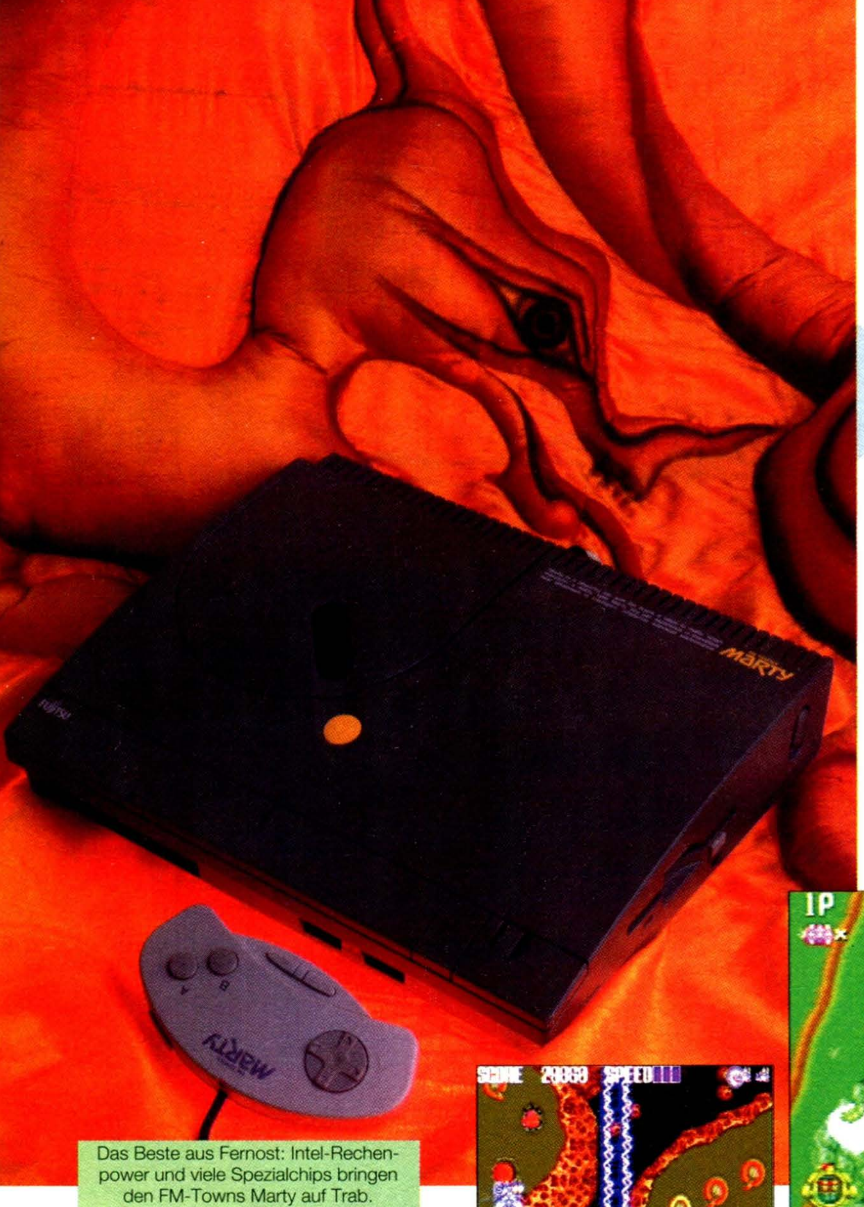
Der Marty ist nicht zuletzt wegen seines Preises von über tausend Mark kein Fall für den Weltmarkt. Auch durch die Tatsache, daß er eine recht komplexe Software-Oberfläche besitzt (etwas ähnliches wird auch dem Saturn verpaßt) und in seiner Auslegung streng auf den japanischen Markt zugeschnitten ist, macht den Sprung auf den europäischen Markt unwahrscheinlich. Ein spezieller Digital-Video-Converter ist z.B. nur für Japan notwendig, um die hochauflösende Darstellung von Text zu gewährleisten. Japanische Kanji-Schriftzeichen bestehen aus bis zu 23 Einzelstrichen und sind damit im Vergleich zu den „primitiven" arabischen Schriftzeichen von einem PC bzw. einer Textverarbeitung nur schwer darzustellen. Der Digital-Video-Converter sorgt durch Interpolation der „Raster Lines" für ein flackerfreies Bild auch in der höchsten Auflösung, die von zirka 200 Lern- und Edutainment-Programmen genutzt wird. Auch bei allen Spielen könnt Ihr deshalb zwischen den Darstellungs-Modi „Lo-Res", „Hi-Res" und „Hi-Res Wide" durchwechseln.

Dem Sound widmet der Marty eine ganze Batterie von FM- und PCM-Chips – schon beim Computer-Papi „FM Towns" hat der Hersteller Fuji auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Arbeitsleistung und Spaß-Potential geachtet. Der Marty wirft die Tastatur über Bord und präsentiert sich als 32-Bit-Konsole und Konkurrent zu Segas Mega CD und dem 3DO. Das CD-Laufwerk ist als Top-Lader in das Gehäuse integriert, außerdem finden sich an der rechten Seite je ein Schacht für 3,5 Zoll Disketten und IC-Karte – Zwei Speichermedien, die ein westlicher Marty-Anwender wohl kaum nutzen kann. Den Weg über die angesprochene Benutzeroberfläche des neuen Marty 2 kann sich der Spieler ebenfalls sparen: Drückt Ihr während des Resets den B-Knopf des mitgelieferten Joypads, landet Ihr direkt






Die Automatenumsetzung „Flying Shark" ist bis auf den Pixel mit dem spannendem Vorbild identisch und glänzt durch Tugenden, die man bei modernen Vertikal-Scrollern oft vermißt: Ausgeklügelte Feindformationen, präzise Verteilung der Extras und ein gemeiner, aber niemals unfairer Schwierigkeitsgrad.



Das Beste aus Fernost: Intel-Rechenpower und viele Spezialchips bringen den FM-Towns Marty auf Trab.

im Vorspann des eingelegten CD-Spiels. Wer neugierig ist, wird trotzdem einen Blick auf das „Operating System" des Marty werfen. Die Menüs zur Bedienung der verschiedenen Speichermedien und Marty-Funktionen (CD-Audio, CDG, Karaoke, digitale Nachschlagewerke usw.) entziffern hierzulande nur die Japanologen. Zum Glück sprechen viele Marty-Spiele englisch.

Der Marty ist eine charismatische Konsole für Leute, die es nicht stört, einen Großteil der Hardware-Fähigkeiten ungenutzt zu lassen. Denn mit einem reinen Videospiel ist der Marty unterfordert – auch wenn das am meisten Spaß macht. Für 1400 Mark zahlt Ihr schließlich auch ein Disketten-Laufwerk, Anschlußmöglichkeiten für verschiedenes PC-Zubehör und eine für westliche Benutzer unbrauchbare Software-Oberfläche. Wer das Kleingeld hat und gleichzeitig auf gute Japan-Kontakte vertrauen kann, mag mit dem Marty einmal probespielen, denn mit der Kombination aus Custom-Chips und Rechenleistung kann die CD-Konsole fast alles. Vielleicht wird der Marty in Fernost ein Multimedia-Langläufer wie NECs legendäre PC-Engine.

Keine Chance gegen „Truxton 2": Die Low-Budget-Produktion „Ku 2" ist – trotz des integrierten Fun-Modus (rechts) – das schwächste Spiel im Marty-Sortiment.

SYSTEM	FM TOWNS MARTY
HERSTELLER	VING
URSPRUNG	JAPAN, 1993
SPIELETYP	ARCADE-UMSETZUNG
SPIELSPASS	65 %

Flying Shark

...habe ich vor Jahren in meiner Stammkneipe gezockt. Ein paar Anläufe waren nötig, um die Faszinaton an diesem Vertikal-Scroller wieder zurückzuholen. Pixelgenau anfliegende Feindformationen, Spielsituationen, in denen nur bestimmte Taktiken das Überleben sichern und ein fantasievolles Arrangement der Propellerflieger, Dschungelfestungen und Landeplätze – das alles wurde 1:1 vom Automaten auf CD übertragen. Ein Actionspiel mit alten Tugenden – so etwas wird in den 90er Jahren normalerweise nicht mehr produziert.

Flying Shark hat Suchtpotential und erreicht somit auch im fortschrittlichen RISC-Zeitalter eine relativ hohe Wertung auf der MAN!AC-Skala. Ein unauffälliges Action-Bonbon.

Ku 2

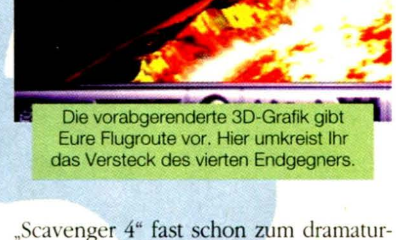
Leider muß sich auch der Marty-Besitzer mit lieblos herunterprogrammierter Software abgeben. Statt einem furiosen Vertikal-Scroller à la „Truxton 2" beschert uns der kleine Hersteller Panther typische 16-Bit-Durchschnittsware: „Ku 2" tastet die Rechenpower der 32-Bit-Konsole kaum an und bleibt auch grafisch weit hinter den Erwartungen. Das Scrolling wird dem Ballerspiel-Ästheten durch konstantes Ruckeln verleidet. Als ob ein Zufallsgenerator für das Erscheinen der Aliens verantwortlich sei, stürzen sich die Sprites auf Euer Raumschiff. Die Qualität der Extras fügt sich in die Phalanx der Mittelmäßigkeiten ein. Daß man „Ku 2" auf Wunsch auch in einer Comic-Version spielen kann (neue Grafik, neue Gegner, alte Mängel), sorgt nur für wenige Pluspunkte. Wer nebenbei eine 16-Bit-Konsole hat, kann sich das Geld für „Ku 2" sparen.

SYSTEM	FM TOWNS MARTY
HERSTELLER	PANTHER
URSPRUNG	J, 1993
SPIELETYP	ORIGINALSPIEL
SPIELSPASS	47%

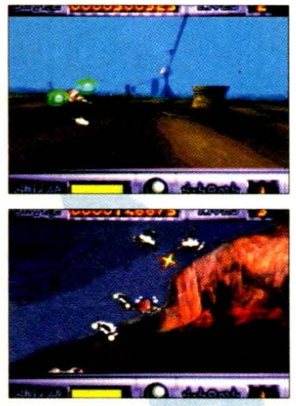
Je moderner die Grafik-Hardware, desto schwerer hat's die MAN!AC: Bildschirmfotos von Oldies wie dem NES bekommt Ihr noch in 1:1-Qualität pixelgenau serviert. Auch die digitalen Mega-Drive-Fotos („Grabs") wirken wie ein ideales Fernsehbild. Das Marty überforderte jedoch unser Know-How und Equipment. Trotz der Tatsache, daß das SVHS-Signal dieser japanischen CD-Konsole von Haus aus recht schwach ist, und der RGB-Umbau in unserem Fall nur mittelmäßig durchgeführt war, produziert das Marty eine beeindruckende Optik. Auf unserer Redaktions-Grabstation (packt so gut wie jedes Signal) blieb vom RGB-Bild des Marty nur ein mattverwaschener Abglanz. Wir wichen auf das SVHS-Signal aus, das wir an eine „Screenmachine" des Herstellers Fast weiterleiteten. Das Ergebnis seht Ihr auf diesen Seiten – mit der Bildschirm-Optik hat's nur wenig zu tun.


Neben massig Vorspann hat Psygnosis „Scavenger 4“ auch eine ganze Menge Spiel zu bieten.


Kurze Cut-Scenes, wie dieser Lava-Warp werden ohne Ladepausen eingespielt. Aus der Lava...


...erhebt sich ein feuriger Endgegner, der sich vor Euch aufbaut und später sogar gegen Euch anfliegt.


Die vorabgerenderte 3D-Grafik gibt Eure Flugroute vor. Hier umkreist Ihr das Versteck des vierten Endgegners.



Welten aus der Grafikworkstation: Wüstenlevels und Eiswelten, Canyons und tödliche Raffinerien.

Scavenger 4

Seit „Microcosm“ haben die Grafik-Künstler und Spiel-Designer bei Psygonsis ordentlich zugelegt. „Scavenger 4“ basiert zwar auf dem CD-ROM-Erstling aus Liverpool, hat aber sowohl grafisch, als auch spielerisch mehr auf dem Kasten. Auf dem Marty macht sich „Scavenger 4“ prächtig – Euch erwartet (fast) Full-Screen-Darstellung in brillanten Farben und Auflösung, dazu hämmert ein Synthie-Track zwischen Depeche Mode und 93er-Tekno.
Mit Cut-Scenes und Zwischensequenzen verwurschtelt spielt sich das Ganze wie eine Mischung aus dem 3DO-Geballere „Total Eclipse“ und einem Trancefloor-Videoclip, den ein ausgeklinkter Amiga-Besitzer seiner Turbo-Karte enthackt hat. Gratulation für die Idee, die mächtige Silicon-Graphics-Power der Psygnsosis-Entwicklungsabteilung nicht für authentische Schlachtfelder, sondern surrealistische Stahl, Feuer- und Eiswelten zu nützen. Ein Endgegner erwartet Euch von Scheinwerferbatterien flankiert, ein anderer schwingt sich als Cyber-Phönix aus der Glut eines Vulkans. Dabei seid Ihr den Rotationen und Schnittwechseln des 3D-Fluges hilflos ausgeliefert und müßt ballern, was der Daumen hergibt. Die eingeschränkte Interaktion wird durch „Scavenger 4“ fast schon zum dramaturgischen Mittel. Nicht zu empfehlen ist das Spiel allen Marty-Besitzern, denen ihr teures Hobby kein Geld für Riesen-Fernseher und Hifi-Equipment gelassen hat: Auf Omas Schwarz-weiß-Glotze mit Mono-Piepser verdunstet der Grafik-Sturm zum lauen Lüftchen – ein Spielprinzip hinter der Optik gibt's nicht.

SYSTEM	FM TOWNS MARTY
HERSTELLER	PSYGNOSIS
URSPRUNG	GB, 1994
SPIELETYP	ORIGINALSPIEL
SPIELSPASS	82 %







Der „Splatterhouse“-Held ist zwar nicht mehr der jüngste, hat's aber noch immer faustdick hinter der Blechmaske: Seine Abenteuer sind jugendgefährdend wie nie zuvor.

Best of the Rest

Alone in the Dark
Die FM-Towns-Variante des fantastischen Polygonen-Adventures läuft mit geringen Geschwindigkeitsabstrichen auch auf dem Marty.

Galaxy Force
...lag uns nicht zum Test vor. Die Umsetzung des 3D-Weltraum-Automaten von Sega nutzt Bitmap-Sprites statt Polygonen.

Eye of the Beholder
Die Marty-Umsetzung des mittelmäßigen Dungeon-Rollenspiels „Eye of the Beholder“ ist wegen der japanischen Texte für den westlichen Fantays-Fan kaum spielbar. Andere Rollenspiele werden folgen.

Lemmings 2
Bugsiert Eure Kleintier-Karawane zum Ausgang aus verzwickten Plattform-Welten: Eine pixelgenaue Umsetzung des englischen Bestsellers, der mit 7800 Yen in Japan zu den preisgünstigsten Marty-Spielen zählt.

Microscosm
Das erste englische Spiel, das sein Debüt auf dem japanischen Markt hatte. Die Ur-Version der Inner-Space-Ballerei Microcosm gehört zu den besseren Varianten. Nach „Scavenger 4“ gibt's jedoch kaum einen Grund, den recht monotonen Flug durch Blutbahnen und Herzkammern noch einmal aufzunehmen.

Muscle Bomber
Die stärkste Umsetzung eines in Wrestling-Kreisen gefeierten Spielautomaten. Leider könnt Ihr nicht zu viert antreten.

Pyo Pyo
Das ansprechende Geschicklichkeitsspiel wurde bereits für das Mega Drive als „Dr. Robotnik's Mean Bean Machine“ veröffentlicht. Der japanische Sega-Verbündete CSK („Afterburner 3“) sorgte für die Marty-Variante auf CD.

Truxton 2
Vertikal-scrollender Action-Hammer: Trotz erbarmunglosem Effekt-Overkill und bildschirmfüllenden Superwaffen fantastisch spielbar. Der Automat von Toaplan gilt als eines der besten Weltraum-Ballerspiele, die technisch starke Marty-Umsetzung als ein Muß-Kauf für alle, denen der Sinn nach einem traditionellen Action-Spiel steht.

Ultima Underworld
Fantasy-Abenteuer in einer Bitmap-verkleideten Höhlenwelt, die in Echtzeit an Euch vorbeigezoomt und -rotiert wird. Die FM-Towns-Umsetzung des amerikanischen Rollenspiel-Meilensteins läuft auch auf dem Marty, lag MAN!AC aber nicht zum Test vor – wir befürchten arge Geschwindigkeitsprobleme, da Ultima Underwold nur auf einem 486er ruckelfrei und in voller Bildschirmgröße läuft.

PHILIPS INVENTS

CD-interactive. Die ultimative Entertainment Machine

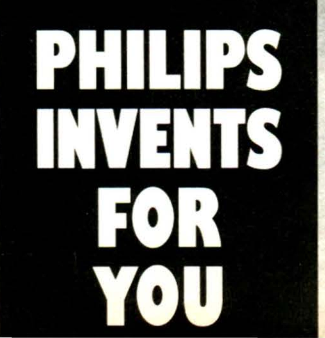
Eine CD mit Musik, Bildern, interaktiven Spielen, Informationen und Filmen? Das ist die Compact Disc-interactive – die neueste Erfindung von Philips. Mit dem Joy Stick der Fernbedienung werden Sie interaktiv und gestalten Ihr eigenes Programm auf dem Fernsehschirm. So spannend, so abenteuerlich, so voller Wissen und Erfahrung, wie Sie es wollen! Alles in brillanter digitaler Bild- und Tonqualität. Mit nur einem CD-i Player und der Digital Video Cartridge haben Sie die Basis für die gesamte Unterhaltungswelt des nächsten Jahrtausends: CD-interactive, Digital Video, Digital Video-interactive, Audio- und Photo-CD.

Da ist Power drin...

Demonstration + Gewinnspiel jetzt bei Ihrem Fachhändler!







PHILIPS INVENTS FOR YOU



PHILIPS

Der Marty und die Konkurrenz

	Sega Multi Mega	Fujitsu Marty	3DO Interactive Multiplayer	Amiga CD32
Veröffentlichung:	Ende 1990 (1994)	1993	1993	1993
Speichermedium:	ROM-Module, CD-ROM	CD-ROM, Disketten, IC Card	CD-ROM	CD-ROM
CD-ROM:	Singlespeed	Singlespeed	Doublespeed	Doublespeed
Hauptprozessor:	2 x Motorola 68000	intel 386	ARM	Motorola 68EC020
Architektur:	16 Bit	32 Bit	32 Bit-RISC	32 Bit
Taktfrequenz:	8 MHz und 12,5 MHz	16 MHz	12,5 MHz	14 MHz
RAM-Speicher:	136 KByte	2 MByte	2 MByte	2 MByte
Video-RAM:	64 KByte	640 KByte	1 MByte	k.A.
Farbpalette:	512	32768	16,8 Millionen	16,8 Millionen
davon gleichzeitig:	64	256	32.768	256
Grafikauflösung:	320 x 224 Pixel	640 x 480 Pixel	640 x 400 Pixel	320 x 256 bis 1280 x 512 Pixel
MPEG:	nein	nein	geplant	mit Zusatzmodul
Sound:	10 Kanäle, zusätzlicher PCM-Chip auf Z 80-Basis	8 PCM-Kanäle, 6 FM-Kanäle	16-Bit PCM	8-Bit 4 Kanal
Zirka-Preise:	900 Mark	1400 Mark	900 Mark	600 Mark

Splatterhouse

Noch ein zukunftsweisender, wenn auch nicht ganz geschmacksneutraler Spielautomat auf CD: „Splatterhouse" war ein blutrünstiger Action-Ausrutscher, den sich Pac-Man-Erfinder Namco in den späten 80er Jahren leistete. Die CD-Umsetzung hat den nostalgischen Charme des Automatenoldies. Dumpfe, aber passende B-Movie-Musik, einfach, aber schön gezeichnete Animationen. Die Grafik ist zwar nicht aufwendiger als bei einem besseren Super-Nintendo-Spiel, dafür gibt's weit und breit kein Ruckeln, Sprite-Flackern oder Runterschalten in den Zeitlupen-Modus. Inhaltlich ist es eine Schlachtorgie, ein zweidimensionales „Doom" für „Golden Axe"-Freunde. Ihr watet durch Schleimpfützen und zerteilt Zombie-Körper – nur um am Ende des zweiten Levels von einem Spuk-Zimmer mit dem Stuhl erlegt zu werden! Nicht nur wegen dem gemächlichen Spieltempo ein Fall für erwachsene CD-ROM-Fans.

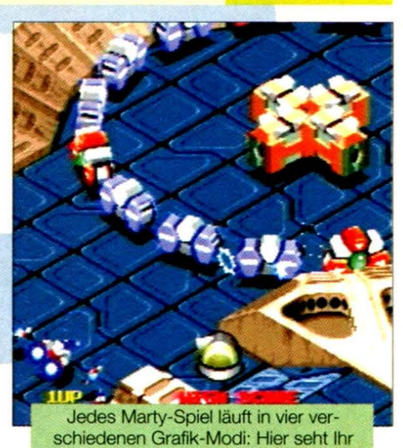


Schlächter gegen Poltergeist: Das Marty "Splatterhouse" gleicht dem Automaten.

SYSTEM	FM TOWNS MARTY
HERSTELLER	VING
URSPRUNG	JAPAN, 1993
SPIELETYP	ARCADEUMSETZUNG
SPIELSPASS	62 %



„Viewpoint": Nur absolute Grafik-Spezialisten erkennen einen Unterschied zur Neo-Geo-Version.



Jedes Marty-Spiel läuft in vier verschiedenen Grafik-Modi: Hier seht Ihr „Viewpoint" im „Lo-Res"-Modus.

Viewpoint

Ein unwiderstehliches Actionspiel, das die besten Elemente aus den Klassikern „Zaxxon" (kontinuierlich scrollende, isometrische Grafik) und „R-Type" (Feindformationen und Beam-Schuß) in feinstem Techno-Ambiente vereinigt. Joypad-Piloten mit kränkelndem Herz haben im Getümmel der insektoiden Feinde und teuflischen Mechanismen kaum eine Überlebenschance. Originell ist die cool groovende House-Musik und die Tatsache, daß die meisten Gegner aus Pseudo-Polygonen zusammengesetzt ist - sieht aus wie echt gerendertes 3D, ist aber keines. Weder die Designer der Automatenvorlage, noch die Programmierer von Ving, die das ehemalige Neo-Geo-Spiel auf CD-Format zurechtstutzen, haben gepatzt: „Viewpoint" bleibt mit seinem saftigen Schwierigkeitsgrad und den ausdauernden Endgegnern eines der besten Ballerspiele für zuhause. Spielbar ist „Viewpoint" in vier Bildschirmdarstellungen: Lo-Res, Hi-Res, Hi-Res-Wide und Video, wobei „Hi Res Wide" stärkeren FM-Towns-Rechnern vorbehalten ist und vom Marty nicht dargestellt werden kann. Ein Art „Virtua Zaxxon", wegweisend und bezeichnenderweise nur für die beiden teuersten Spielkonsolen der Welt erhältlich.

Gewaltige Explosionen und bizarre Endgegner: „Viewpoint" auf CD.

SYSTEM	FM TOWNS MARTY
HERSTELLER	PSYGNOSIS
URSPRUNG	JAPAN, 1993
SPIELETYP	ORIGINALSPIEL
SPIELSPASS	84 %

Ihr wollt Marty-Power? Hard- und Software gibt's beim Japan-Spezialisten Game Express in München, Tel.: 089/54 38 088.






Zu beschwingter House-Musik von CD kreuzt Ihr durch eine Welt der geometrischen Wunderwesen: Links versuchen Euch Riesenräder zu erdrücken, daneben umzingeln fliegende Fische Euer Raumschiff. Nach den Sandwürmern rückt Euch die rote Kristallkrabbe auf die Pelle.



BEST GAMES IN TOWN

Laden und Versand

ZAPP
G•A•M•E•S

MAINZ

A. THIELEN
ROCHUSSTR. 11
(PLZ 55116)
TEL: 06131/23 04 92
FAX: 06131/23 04 93

FRANKFURT

R. WIESNER
OFFENBACHER LANDSTR. 416-418
(PLZ 60599)
TEL: 069/65 24 35
FAX: 069/65 27 94

NEU

BADEN-BADEN

I. RAMIN
STEINSTR. 5, AM MARKTPLATZ
(PLZ 76530)
TEL&FAX: 07221/227 21


















SEGA CD
SEGA MEGA DRIVE

SUPER NES:

FIFA SOCCER	139,–
FINAL FIGHT 2	139,–
MEGAMAN X	129,–
POPULOUS 2	139,–
MIGHT & MAGIC 2	139,–
WORLD CUP STRIKER	149,–
U.V.M	

SUPER NES US:

EYE OF THE BEHOLDER	149,–
KNIGHTS OF THE ROUND	149,–
SUPER METROID	149,–
ULTIMA 6	149,–
WIZARDRY 5	149,–
FREEWAY FLYBOYS	I.V.
HULK	I.V.
OPERATION EUROPE	I.V.
SLAM MASTERS	I.V.
STUNT RACE FX	I.V.
SPIKE MCFANG	I.V.
WARRIOR OF ROME 3	I.V.
VORTEX	I.V.
U.V.M	

SUPER FAMICOM:

BOMBERMAN 2	199,–
TACTICS AURA	199,–
MACROSS	179,–
MONSTER MAKER 3	159,–
U.V.M.	

UMBAUTEN:

SNES 50/60HZ	99,–
MEGA DRIVE 50/60HZ+US/JAP	60,–
MEGA DRIVE 2 50/60HZ	50,–
DUO/GRAFX AUF RGB	70,–
DUO/GRAFX AUF JAP. KOMPAT.	70,–
NEO GEO 50/60HZ	40,–

SEGA CD:

HEIMDALL	129,–
INDIANA JONES 4	129,–
M.K. CD	119,–
OUT OF THIS WORLD 1+2	139,–
REBEL ASSAULT	129,–
RISE OF THE ROBOTS	139,–
SOULSTAR	139,–
VAY	I.V.
U.V.M.	

MEGA DRIVE:

ART OF FIGHTING	129,–
BATTLETECH	I.V.
DUNE 2	129,–
FATAL FURY 2	139,–
HULK	129,–
MEGA TURRICAN	139,–
STAR TREK NEXT GENERATION	139,–
STREETS OF RAGE 3	129,–
SUPER STREET FIGHTER 2 (40 MB)	199,–
SHADOWRUN	139,–
VIRTUA RACING	199,–

PC-ENGINE/DUO: *

DYNASTIC HERO	119,–
ARCADE CARD	299,–
ART OF FIGHTING	149,–
FATAL FURY 2	149,–
WORLD HEROES 2	149,–
U.V.M.	

*DUO & ENGINE TITEL NUR IN MAINZ

NEO•GEO:

KARNOVS REVENGE	399,–
SUPER SIDEKICKS 2	399,–
TOP HUNTER	I.V.
WORLD HEROES 2 JET	I.V.
U.V.M	

3DO

JURASSIC PARK	139,–
OUT OF THIS WORLD	129,–
STAR CONTROL 2	139,–
WHO SHOT J. ROCK	129,–
MEGA RACE	I.V.
ORION OFF ROAD	I.V.
ROAD RASH	I.V.
SHOCK WAVE	I.V.
MPEG CARD	I.V.
U.V.M.	

JAPANISCHE TITEL LIEFERBAR!

JAGUAR:

ALIEN VS PREDATOR	I.V.
CLUB DRIVE	I.V.
DOOM	I.V.
KATSUMI NINJA	I.V.
TEMPEST 2000	139,–
WOLFENSTEIN 3D	I.V.

ALLE TITEL LAUT ATARI FAST FERTIG!
LIEFERBAR AB JUNI

HARTE WARE:

MEGA CD 2 INKL. ROAD AV.	499,–
MEGA CD 2 INKL. R.A. & SONIC	569,–
JAGUAR RGB INKL. SPIEL	649,–
NEO GEO PAL ODER RGB	699,–
NEO GEO GOLD	AB 1099,–
3DO NTSC	1199,–
3DO RGB	1399,–
3DO PAL (KEIN GAG)	1399,–
TURBO DUO INKL. 7 SPIELE	799,–



WIR LIEFERN PER UPS ODER POST INNERHALB VON ZWEI ARBEITSTAGEN








Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle erdenklichen Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

16-Bit-Kritik: So funktioniert's








Superhit bis Megatrash: Das unbestechliche MAN!AC-Team (v.l.n.r. Andreas, Martin, Oliver, Heinrich, Ingo und Winnie) nimmt jedes Spiel genaustens unter die Lupe. Die Grimassen zeigen, wie das Spiel bei den Testern ankam.

SN MD CD 3DO JAGUAR NG PC-E CD-I 32

Test & Kritik

Getestet werden nur Spiele, die in einer Version vorliegen, in der alle wesentlichen Spielelemente sowie die finalen Grafik- und Sounddaten enthalten sind. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell-Teil. Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, untersucht Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter Grafik werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim Sound sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche. Entscheidend ist die Spielspaßwertung, in der alle spielerischen Aspekte zusammengefaßt werden: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß oder nicht?

IT'S A MAN!AC

MAN!AC

HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	IRIS INDIGO
ZIRKA-PREIS	5,90 MARK
ANBIETER	MZV

GRAFIK	84%
SOUND	17 %

SPIELSPASS 88%

Tekkno-Ambiente und Metall-Soundtrack: Ein konkurrenzlos abgedrehtes Magazin.

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

Das Titelbild des Spiels steht dem Wertungskasten voran

Alle wichtigen Angaben zum Spiel in kompakter Form: Hersteller, System, Zirka-Preis und Anbieter.

Ob grafische Meisterleistung oder Pixelhäufchen, ob Filmsoundtrack oder grausames Geschepper: Die Grafik & Sound Wertungen.

Die Ultra-Kurzkritik für Lesemuffel gibt die hervorstechenden Merkmale eines Spiels in maximal zwei Sätzen wieder.

Wertungen bis 30% warnen vor einer spielerischen Katastrophe, 50% ist solider Durchschnitt, 80% und mehr bekommen nur absolute Spitzentitel.



Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024.000 Bit (8 Bit = 1 Byte)



Das Modul enthält eine Speicherbatterie für Spielstand oder High-Score.



Angabe des Datenträgers: Das Spiel erscheint auf CD-ROM.



Das Spiel kann mit einer Maus (von Sega oder Nintendo) gespielt werden.



Anzahl der Spieler. Ab drei Spielern wird ein Adapter benötigt.



Der Spielstand wird mit Hilfe eines Paßworts festgehalten.



Die Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.

Entwickler: Capcom

Knights of the Round








Mit jeder neuen Levelstufe verbessert sich Eure Waffe und Eure Rüstung.



Auf einem edlen Streitroß kämpft es sich bedeutend einfacher und wirkungsvoller.



Dieser Endgegner kann sich dreiteilen und greift auch noch mit Zaubersprüchen und Feuerbällen an.

SN

Im mittelalterlichen England brechen die Helden Artus, Lanzelot und Parzival auf, um dem kriegerischen Treiben finsterer Zauberer und heidnischer Ritter ein Ende zu machen. Erst wenn sie das Böse ausgerottet und den heiligen Gral wiedergefunden haben, wird das Reich in Frieden geeint.

Allein oder mit einem Mitspieler zieht Ihr in die Schlacht. **Artus** ist natürlich mit Exkalibur bewaffnet, Lanzelot vom See schwört ebenfalls auf eine gute Klinge, während Parzival seine Streitaxt bevorzugt. Auf Knopfdruck rasseln die Waffen auf die Köpfe gegnerischer Wachen und Kämpfer nieder oder werden zur Deckung gehoben. Aus brenzligen Situationen befreit Ihr Euch mit einem beherzten Sprung oder einem energiekostenden Superschlag.

Insgesamt liegen sieben Levels vor Euch: Ihr zieht von links nach rechts durch die farbenprächtige Kulisse und vermöbelt reihenweise feindliches Fußvolk, bis Ihr am Levelende auf einen besonders übellaunigen Zeitgenossen trefft. Die Endgegner beherrschen neben kräftigen Schwerthieben oft noch ein paar gemeine Zaubersprüche wie Feuerbälle oder Flugkünste.

Einige der erledigten Feinde lassen Schätze auf der Straße zurück, außerdem sammelt Ihr weitere Extras aus herumstehenden Holzfässern. Erreicht Ihr eine bestimmte Punktzahl, erhalten die schwächlich ausgestatteten Ritter einen "Level up" mit runderneuerter Ausrüstung und Energiebonus.

Testmuster von Galaxy, München, Tel: 089/7605151

Die Sage um König Artus, sein Schwert Exkalibur und die Ritterrunde dient demnächst auch als Vorlage für ein Super-Nintendo-Action-Adventure im „Zelda"-Stil. Enix schickt Euch als "King Arthur" ins alte England, um mit Hilfe der Mitglieder der Tafelrunde und Eures Lehrmeisters Merlin Albion wieder den Frieden zu bringen.

!

GLANZLOS • Capcom setzt seinen zweiten Fantasy-Prügler auf das Super NES um. Das Ergebnis ist befriedigend: Große Figuren, gute Zauberwaffen und nette Extras wie das Schlachtroß bringen Abwechslung ins Geschehen. Ansonsten heißt es mal wieder "Ab nach rechts und metzeln, was das Zeug hält". Zu zweit macht das Modul schon mehr Spaß, allerdings ist die Reise mit sieben Levels relativ kurz und der letzte Endgegner überproportional stark geraten. Die aus der Welt der Rollenspiele entliehene Level-Up-Idee funktioniert sehr gut, und motiviert durch immer dickere Panzer und Schwerter. Den ganzen Spaß des Automaten kann das Modul nicht ins Wohnzimmer retten, da letztlich die spielerische Substanz fehlt. Fans der Arcade-Maschine werden aber durch eine solide Umsetzung überzeugt, die länger motiviert als das ähnliche "King of Dragons".



Jetzt wird's brenzlig: Neben normalen Wachsoldaten greift Euch gleich die eiserne Kampfmaschine an.



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	CAPCOM
GRAFIK	71 %
SOUND	47 %
SPIELSPASS	69 %

Typisches Spielhallengemetzel mit auflockernden Ideen und Extras. Solide umgesetzt, spielerisch eher platt.

IT'S A MAN!AC

Produzenten: Makoto Kanoh • Director: Yoshio Sakamoto • Programmierung: Kenji Imai, Yoshikazu Mori • Grafik: Hirofumi Matsuoka, Masahiko Mashimo, Hiroyuki Kimura, Tomomi Yamane • Sound: Kenji Yamamoto, Minako Hamano

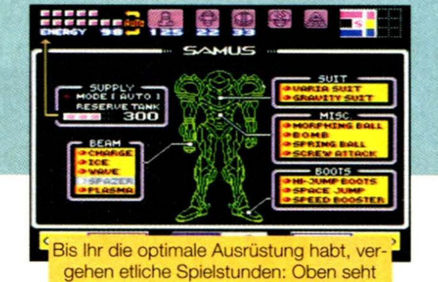
Super



Wenn sich die erfolgreichsten Videospielehelden zum jährlichen Treffen der Berufsgenossenschaft "Ein Herz für Pixel-Protagonisten" treffen, hat Samus Aran einen schweren Stand. Im Gegensatz zu "Sonic", "Mario", "Turrican" und "Mega Man" gehört sie dem weiblichen Geschlecht an. Daß Samus dennoch ihren Mann steht, hat die Cyborg-Lady schon vor Jahren bewiesen. Als sie auf dem NES ihr Erstlings-Abenteuer "Metroid" meisterte, war die Bewunderung im Kollegenkreis enorm. Nach ihrem Game-Boy-Intermezzo hat sie nun ihre bislang härteste Bewährungsprobe vor sich: "Super Metroid".

Der Grund, warum Samus erneut gegen die Metroids antreten muß, verbarg sich in der Forschungsstation Ceres, wo ein Baby-Metroid analysiert werden sollte. Ein Weltraummonster verschleppt den Kleinen auf den Planeten Zebes, wo sich Samus Intim-Feind Mother Brain ein geräumiges Zuhause gebastelt hat. Das Untergrund-Labyrinth erstreckt sich über ein derart großes Areal, daß sich die Programmierer herabließen, Euch von Bleistift-Kritzeleien zu befreien: Auf Knopfdruck erscheint eine Landkarte, die jeden Eurer Schritte verzeichnet. In bestimmten Kammern erhaltet Ihr sogar Baupläne unbekannter Gegenden.

Wie schon die beiden vorangegangenen "Metroid"-Episoden fordert die 16-Bit-Aufarbeitung Eure Fingerfertigkeit, ist jedoch ohne taktisches Kampfgeschick und Kombinationsgabe nicht zu lösen. Seid Ihr anfangs mit einer simplen Laserwaffe ausgerüstet, findet Ihr später fünf Laser-Updates, zwei neue Rüstungen, drei hochmoderne Stiefel sowie etliche Extrawaffen. Außerdem lernt Samus ein paar neue Talente, die sie zu einer noch besseren Kämpferin machen. Um die gigantischen Katakomben komplett zu erforschen, müßt Ihr jede Stelle ein paar Mal aufsuchen. Anfangs habt Ihr lange nicht zu allen Räumen oder Gängen Zugriff: Türen lassen sich nicht öffnen, giftige Dämpfe kosten zu viel Energie, Abgründe sind unüberwindbar, Felsvorsprünge viel zu hoch, um sie zu erreichen. Um Euch bei Laune zu halten, sind nicht nur die erwähnten Extras versteckt. Darüber hinaus tummeln sich an die hundert Kanister mit Energietanks und Zusatz-Munition in dem Labyrinth – von den Kleinst-, Mittel- und Riesen-Gegnern ganz abgesehen.



Bis Ihr die optimale Ausrüstung habt, vergehen etliche Spielstunden: Oben seht Ihr Samus im Bestform.

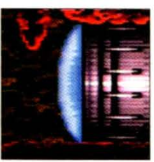
Dank Batterie könnt Ihr drei verschiedene Spielstände speichern. In speziellen Räumen (s.o.) habt Ihr dazu Gelegenheit.

Rote Türen öffnen sich nach einer Fünfer-Salve Raketen (die einfache Ausführung).

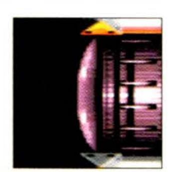
Gelbe Türen sind Raketen-resistent: Lediglich die große (Smart-) Bombe kann Schaden anrichten: Auch hier reicht eine Bombe.



Grüne Türen sprechen nur auf die Super-Raketen an: Zum Glück reicht ein Treffer, damit die Türe sich öffnet.



Blaue Türen lassen sich mit dem ganz normalen Schuß öffnen: Ein Treffer genügt.



Braune Türen lassen sich nicht öffnen: Wenn Ihr eine bestimmte Mission erledigt habt, verschwinden sie ganz automatisch.

FINAL COUNTDOWN • Es gibt Augenblicke im Leben eines Spieletesters, die man nie vergißt: Schon das Original-"Metroid" auf dem NES verbreitete eine intensive und prickelnde Atmosphäre, doch im Vergleich zu "Super Metroid" war das 8-Bit-Abenteuer ein geschmacksneutraler Dauerlutscher. Nintendo hat ein epochales Action-Adventure inszeniert, das von der ersten Minute die Schnittstelle findet: Ihr seid eins mit dem Bildschirmhelden, lebt, leidet und siegt mit Samus Aran. Werdet Ihr anfangs zielstrebig von einem Schauplatz zum anderen gelotst, entfaltet sich nach gut dreißig Minuten die umfassende Genialität von Story und Spielverlauf. Das Zusammenspiel von Überraschung, Freude, Wut, Angst und gnadenloser Faszination könnte nicht brillanter sein. Nicht zuletzt der famose Soundtrack katapultiert "Super Metroid" in dramatische Wertungsregionen.



Um an die begehrten Extras heranzukommen, müßt Ihr tricksen. Samus hätte gerne den Kanister im rechten Eck, kann aber das Gestein links nicht zertrümmern.



MBiT 24

HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	NINTENDO

GRAFIK	62 %
SOUND	81 %
SPIELSPASS	95 %

Das beste Action-Adventure der Videospielgeschichte: Größer als "Zelda", überraschender als "Mario" und fesselnder als jeder Kino-Thriller.



Planet Zebes

Im Raumschiff könnt Ihr jederzeit speichern und die Vorräte auffüllen

Im Kampf gegen Mother Brain seid Ihr nicht auf Euch alleine gestellt: Kurz vor Eurer Niederlage eilt unerwartet Hilfe herbei.

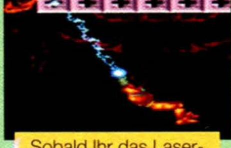
Die Extras



Die harmlosen Raketen leisten anfangs gute Dienste und sind im alltäglichen Kampf gegen normale Gegner von Nutzen. Die Endgegner reagieren nicht gerade ängstlich auf diese Waffe. Im Lauf des Spiels erhöht Ihr deren Anzahl auf weit über 150 Stück.



Die Super-Raketen sind extrem wertvoll. Wenn Ihr auf Munitionssuche seid, solltet Ihr dieser Waffe die größte Beachtung beimessen. Die letzten beiden Endgegner lassen sich nur besiegen, wenn Ihr mindestens 40 oder 50 Stück im Rucksack habt.



Der große Bruder der Otto-Normal-Bombe öffnet nicht nur gelbe Türen, sondern erleichtert das Suchen nach geheimen Gängen, da die Explosion den ganzen Bildschirm einschließt. Im Kampf gegen Monster sind die Bomben jedoch wenig effektiv.



Sobald Ihr das Laser-Lasso habt, schwingt Ihr Euch im Tarzan-Stil über Schluchten und Lavaseen. Ihr hakt das Lasso in den entsprechenden Vorrichtungen ein und ab geht's: Einige Halterungen sind jedoch brüchig und lassen nur wenige Schwenks zu.

Diese Spezial-Brille schickt der Spielegott: Mußtet Ihr Geheimgänge bislang erraten oder mühsam auskundschaften, stöbert Ihr mit der Brille (fast) jede ungewöhnliche Stelle auf. Sie zeigt die wahre Beschaffenheit aller Landschafts-Materialien.

Entwickler: Extended Play Productions • Produzent: Bruce McMillan • Programmierung: Erik T. Kiss, Kevin Picknell, Bill Fowler • Grafik: David Adams, Laura Parr, Suzan Germic • Sound: Jeff Dyck, Alan Stewart

FIFA Soccer



Eckball

Elfmeter



Freistoß

Wenn Ihr eine Spielszene analysieren wollt, seid Ihr mit der Zeitlupe bestens bedient: Ihr könnt nicht nur schnellen Vor- und Rücklauf anwählen oder eine Einzelbildschaltung vornehmen, sondern die Kamera auf Ball oder jeden beliebigen Spieler fixieren. Auf Wunsch dürft Ihr sogar auf dem ganzen Spielfeld herumscrollen.

Das ging ja schneller als gedacht: Noch bevor die brandneue Mega-CD-Version in den Handel kommt, erscheint pünktlich zur WM eine Super-Nintendo-Adaption. Mußte das Original auf dem Mega Drive wenig ernste Konkurrenz fürchten, dribbeln auf Nintendos 16-Bitter jede Menge Spitzen-Module mit (siehe Fußball-Vergleich auf Seite 82).

Was hat sich geändert? Zum Glück nicht allzu viel. Ihr seht das Geschehen nach wie vor aus der Sicht von schräg oben, wählt aus Liga-, Turnier- und Playoff-Modus und müßt Euch mit einem Paßwort zufriedengeben. Die Reduzierung von 16 auf 8 MBit merkt man der Fußballsimulation kaum an: Lediglich bei einigen Spieler-Animationen wurde dezent abgespeckt. Dafür füllt sich auf Knopfdruck ein Power-Balken, der für Schußstärke steht. Die variantenreiche **Zeitlupe** wurde 1:1 übernommen.

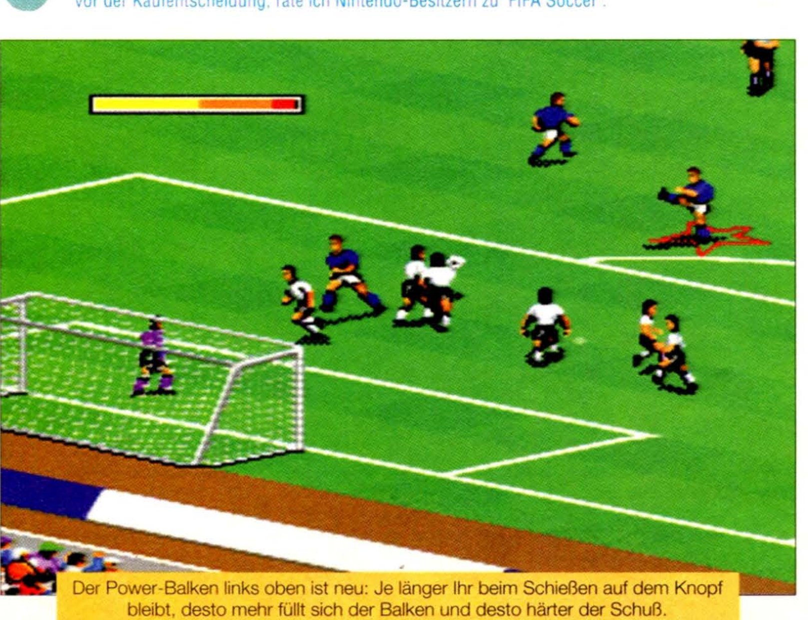
Spielerisch blieb alles beim Alten: Ihr dürft vor Spielbeginn jede Winzigkeit einstellen, werdet mit der Einhaltung aller Regeln beglückt und erlebt ausgefallene Kicker-Aktionen auf dem Spielfeld. Hinterhältige Fouls werden mit gelben und roten Karten bestraft, Fallrückzieher, Flugkopfbälle und Doppelpässe klappen besser als beim Deutschen Meister Bayern München. Nicht zuletzt erkennt der Computer zuverlässig, ob ein Ball die Torlinie überschritten hat oder nicht (Gruß an Herrn Osmers aus Bremen!).

Der Statistikteil ist zufriedenstellend, aber lange nicht so umfassend wie in anderen EA-Sports-Titeln.

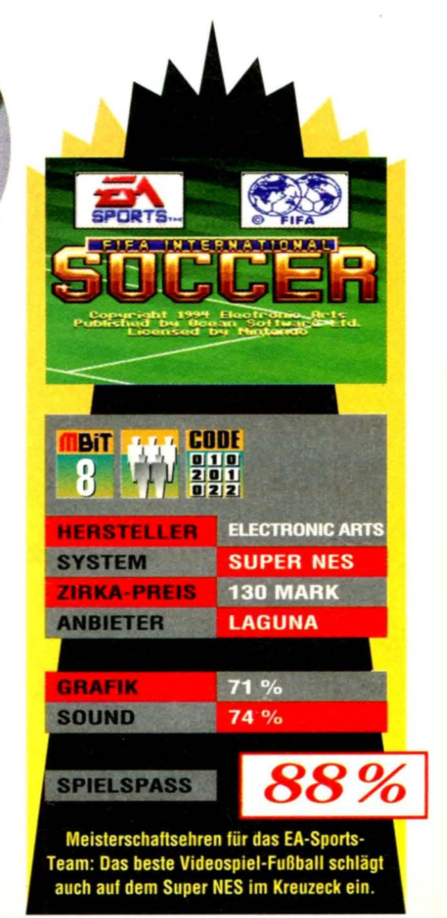
DEUTSCHER MEISTER '94 • "Kick off" hin, "World Cup" her: Für mich ist und bleibt "FIFA Soccer" die beste 16-Bit-Fußballsimulation. Auch wenn die Super-Nintendo-Version nicht das Letzte aus der Konsole herausholt ("FIFA Soccer 95" ist schätzungsweise schon in der Entwicklung), dribbelt die EA-Sports-Kickerei alle Konkurrenten an die Wand. Spielkultur und Dynamik sind perfekt ausbalanciert, Action und Taktik bilden ein sympathisches Team. Der Power-Balken fügt sich harmonisch ein, und der Mehr-Spieler-Modus ist sowieso eine Klasse für sich. Wer rein zufällig schon das Mega-Drive-Original besitzt, kann sich die Ausgabe natürlich sparen. Außerdem kommt es mir so vor, als wäre die Super-NES-Adaption einen Tick langsamer als die Sega-Fassung. Trotzdem: Steht Ihr in diesem Moment vor der Kaufentscheidung, rate ich Nintendo-Besitzern zu "FIFA Soccer".



Schuß aus dem Gewühl oder Hechtkopfball: Die Zeitlupe hält alles fest.



Der Power-Balken links oben ist neu: Je länger Ihr beim Schießen auf dem Knopf bleibt, desto mehr füllt sich der Balken und desto härter der Schuß.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	71 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	88 %

Meisterschaftsehren für das EA-Sports-Team: Das beste Videospiel-Fußball schlägt auch auf dem Super NES im Kreuzeck ein.

Entwickler: Probe Software, GB

The incredible Hulk

Gott sei dank kämpft „The incredible Hulk" für das Gute, denn als grünhäutiger Macho-Man kann ihn so leicht nichts aufhalten. Selbst die zahlenmäßig mächtig beeindruckende Schar seiner Widersacher tut sich schwer, den Koloß zu stoppen. Dabei kämpft Hulk fast ausschließlich mit seinen Fäusten und greift nur selten auf typische Extrawaffen zurück – zum Beispiel dann, wenn er in **Bruce Banner** zurückverwandelt wird.

Intelligenterweise hat U.S. Gold die Bösewichte meist aus dem Reich der Fantasy und Science-fiction rekrutiert: Hulk kennt nämlich wenig zimperliche Verfahren, seinen Feinden den Garaus zu machen. Und dazu hat er von Beginn an reichlich Gelegenheit: Hulk marschiert keine drei Pixel, ohne daß sich ein frischer Fiesling am Bildschirmrand aufbaut. Einmal im Zerstörungsrausch, macht Hulk auch vor Telefonzellen oder Holzkisten nicht halt. Dabei findet er nicht selten Plutoniumpillen und andere Power-Up-Tabletten.



Kommt ihm ein Roboter-Rüpel zu nahe, stampft ihn Hulk ungespitzt in den Boden.



Auch wenn der Schwerpunkt beim Verprügeln der Gegner liegt, schleichen sich ab und zu gewaltfreie Spielelemente ein.



Im Kampf gegen den ersten Obermotz macht Hulk insbesondere das Zeitlimit zu schaffen



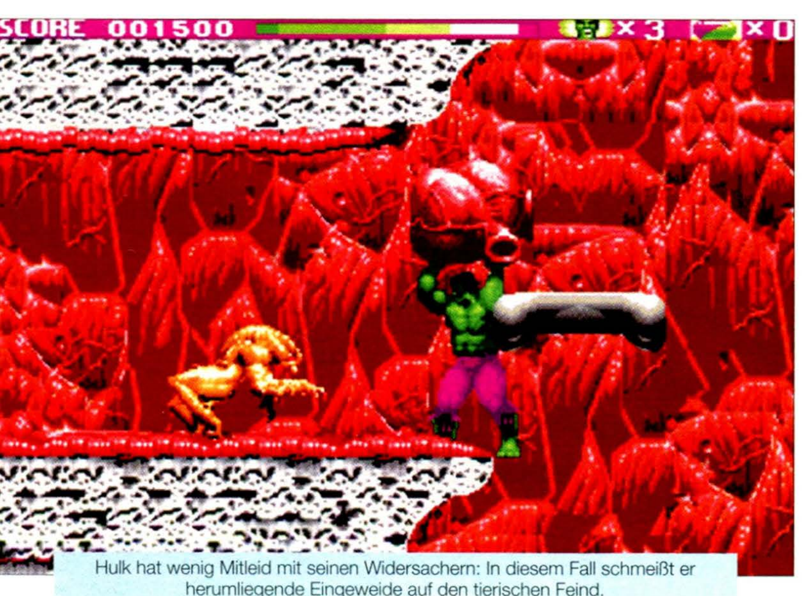
In höheren Levels trifft Hulk auf die Ritter der Tafelrunde: Er behandelt sie genauso „liebevoll" wie vorher die Roboter.

Die fünf Spielstufen (teilweise in mehrere Etappen unterteilt und tapfer in alle Richtungen scrollend) bieten jeweils andere Hintergrundoptiken und Sparringspartner für Hulk. Nicht immer ist der kürzeste Weg zum Endgegner erkennbar oder sinnvoll: Bonuskammern sowie unterirdische Abkürzungen laden zum Erkunden ein. Allerdings solltet Ihr dabei das Zeitlimit im Auge haben: Die Uhr tickt ununterbrochen und kennt kein Mitleid.

Ihr startet als Hulk und werdet kurz vor dem Energie-Nullpunkt zwangsweise in Bruce zurückverwandelt. Wenn Ihr eine bestimmte Pille aufsammelt, könnt Ihr jedoch absichtlich zu Bruce mutieren. Dies ist durchaus sinnvoll, denn nur Bruce kann beispielsweise niedrige Röhren entlangkrabbeln.



GANZ SCHÖN HART • Um „The incredible Hulk" aus der Masse ähnlicher Spiele hervorzuheben, haben sich die Entwickler um möglichst derbe Schlagvarianten bemüht. Der etwas scherfällige Hulk rammt die Feinde schonungslos in den Boden, wirbelt sie durch die Lüfte, zertritt die regungslosen Körper in Einzelteile und knödelt diverse Lebewesen zu Bowling-Kugeln zusammen. Die Splatter-Hommage wurde in ein technisch blitzsauber inszeniertes Actionspektakel eingebettet, das durch eine treibende Soundkulisse, prima Animationen und Mehr-Ebenen-Parallax-Scrolling auffällt. Spielerisch tut sich jedoch nicht viel: Die üblichen Minimal-Extras liegen am Wegesrand, rotierende Plattformen und Hebebühnen erinnern beiläufig an den Jump'n'Run-Ursprung. Dafür sind manche Gegner nur mit Energieverlust zu beseitigen und der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich heftig.



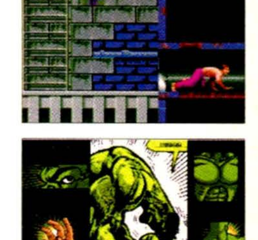
Hulk hat wenig Mitleid mit seinen Widersachern: In diesem Fall schmeißt er herumliegende Eingeweide auf den tierischen Feind.



MBIT 16

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	SEGA
GRAFIK	73 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	68 %

Rabiates Action-Jump'n'Run mit dezenten Splatter-Effekten: Gekonnte Präsentation, aber spielerisch unbedeutend.





Design: Tony Bickley • Programmierung, Grafik, Sound: Tiertex, GB

World Cup USA '94

Da ist es also, das offizielle Fußballspiel zur WM in den USA. Doch was haben wir in der Praxis von diesem Lizenz-Deal? **U.S. Gold** darf sich als Sponsor preisen, und dieses doofe Hunde-Maskottchen hampelt in einer nicht abbrechbaren Anfangsanimation über den Bildschirm – Knurr! Ganz nebenbei simuliert "World Cup USA '94" natürlich den Verlauf der WM haargenau. Neben Angabe der korrekten Termine und Stadien wird vom 17. Juni (Deutschland - Bolivien) bis zum 17. Juli (Finale) das gesamte Turnier durchgeknödelt. Wenn Ihr Euer Lieblingsteam vermißt, könnt Ihr prominente WM-Verpasser wie England oder Dänemark gegen andere Nationen austauschen. Wer neben korrekten Nationalteams auch realistische Spielernamen erwartet, schaut jedoch in die Röhre.

Hat man den ballführenden Anfangshund überstanden, droht angesichts des Menü-Overkills die nächste Herzattacke. Liebevoll bebilderte, aber hoffnungslos kryptische Bildsymbole weisen in die Tiefen des Menüwalds. Das eigentliche Spiel präsentiert eine übersichtliche Darstellung aus der Vogelperspektive. In der Offensive dient je ein Feuerknopf zum Passen, Schießen und Lupfen des Balles. Hat der Gegner das Leder, bewirkt das Knöpfchendrücken ein faires Tackling, eine Knochenbrecher-Grätsche Marke "Platzverweis" oder das Umschalten auf einen anderen Spieler. Besonders luxuriös ist das Paßsystem: Nach Knopfdruck wird der Ball genau auf den nächstgelegenen Spieler in Blickrichtung gezirkelt. Die größte Torgefahr entsteht durch die Kombination "Ball hoch hinein und B drücken": Segelt das Leder durch die Luft, sorgt der Paßknopf für eine wummernde Direktabnahme. Mit Banana-Power verleiht Ihr dem Ball Effet: Nach abgegebenem Schuß zieht man das Pad nach links und rechts, um für den begehrten Kurveneffekt zu sorgen.

Bereits 1986 "verwöbnte" uns U.S. Gold mit dem offiziellen Spiel zur Weltmeisterschaft in Mexico. "World Cup Carnival" sorgte damals auf dem C 64 für blankes Entsetzen. Um rechtzeitig ein Programm in die schillernden Mexico-Packungen stopfen zu können, kaufte man kurzerhand ein älteres Gurken-Fußballspiel einer anderen englischen Firma. Acht Jahre später widmet man der Spielbarkeit mehr Zeit: U.S. Gold werkelte seit etwa einem Jahr an diesem Modul und hätte es zur Not auch ohne die World-Cup-Lizenz veröffentlicht.

Wird im Strafraum gefoult, blendet "World Cup USA" auf die obige Elfmeter-Perspektive um.


Die Computer-Teams gehen hart zur Sache: Gelbe und rote Karten werden im Dutzend an den Mann gebracht.


Hunderte von Parametern, Optionen und Menüs verwirren grenzenlos: Ohne Anleitung kein Durchblick.

KEINE GEFANGENEN • Die Computerteams langen zu, als gäbe es kein Morgen mehr: Macht aber nix, denn spätestens in der zweiten Halbzeit, wenn Platzverweise des Gegners Abwehrreihen gelichtet haben, profitiert Ihr von dieser Holzhacker-Taktik. Der Spielfluß leidet unter der rabiaten Ruppigkeit. Generell läßt die Ballkunst der Computergegner zu wünschen übrig: Ob Südkorea oder Argentinien – in der Spielanlage gibt's keine großen Unterschiede. Nach der üblichen Eingewöhnungs-Viertelstunde lernt man Steuerung und Feature-Vielfalt zu schätzen. Das Paß-System lädt zu unkomplizierten Edel-Kombinationen ein; der Effet beim Anschneiden der Ballkurve sorgt für schöne Distanzschüsse. Der WM-Modus überzeugt durch akkuraten Spielplan und astreine deutsche Bildschirmtexte, aber wirklich innovative Gags sucht Ihr vergeblich.



Ihr dürft sogar die Steuerungstechnik justieren: Auf Wunsch "klebt" der Ball fest am Fuß der Spielfigur (ähnlich "FIFA Soccer") oder muß erst gestoppt werden.



HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	66 %
SOUND	36 %
SPIELSPASS	72 %

Das offizielle Fußballspiel zur WM. Realistischer Turniermodus, Dutzende von Optionen, aber spielerisch fehlt der letzte Kick.

Entwickler: Sega, USA

NBA Action '94

Der Nachfolger zum Basketball-Oldie "David Robinson" ist endlich fertig. Das Spielfeld seht Ihr weiterhin in einer schräg-isometrischen Perspektive, allerdings sind das Blickfeld flacher und die Spieler größer geworden. Dank offizieller NBA-Lizenz treten alle US-Profiteams mit ihrem aktuellen Roster an, zudem stehen drei **Hall-of-Fame**-Mannschaften zur Wahl. Neben Aufwärm-Matches kämpft Ihr Euch durch Playoffs oder verschiedene Saison-Modi, deren Spielstand per Batterie gespeichert wird. Neben den üblichen Paß- und Wurfknöpfen dürft Ihr auch einen kurzen Sprint aktivieren. Interessant ist die Möglichkeit, durch das Role-Play nur einen ausgewählten Akteur zu steuern.

Muster von Game Express, München, Tel: 089/5438088



Die isometrische Perspektive vermittelt eine sehr gute Spielübersicht.

16 MBIT

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	59 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	71 %

Interessanter Spielansatz mit ungewohnter Spielperspektive. Alles ´drin, aber spielerisch mit Reserven.

Die besten Spieler ihrer Zeit werden nach der Beendigung ihrer Karriere von einem Komitee in die sogenannte Hall of Fame (Rubmesballe) ihrer Sportart aufgenommen.



NACHZÜGLER • Die isometrische Perspektive funktioniert sehr gut, allerdings ist die Grafik trotz vieler Animationen unattraktiv. Die Role-Play-Option ist das Richtige für eingefleischte Fans, der Saisonmodus hilft ebenfalls. Leider ist die Steuerung vor allem in der Abwehr nicht besonders effektiv, die Figuren rucken oft durch die Gegend, außerdem dunken selbst die kleinsten Aufbauspieler. Der Spielansatz ist im Moment ungeschlagen, die Ausführung kommt (noch) nicht ganz mit.



Design: Steve Screetch

Kick Off 3

SN

Ancos Fußball-Bestseller "Kick Off" sorgt seit Ende der 80er Jahre für gut gefüllte Kassen und den quasi legendären Ruf seines Erfinders **Dino Dini**. Da dieser inzwischen die Fronten gewechselt hat, übernahm ein neuer Programmierer die Aufarbeitung des dritten Teils.

Neue Besen kehren gut: Die klassische Vogelperspektive von "Kick Off", sowie der Radarschirm mußten einer seitlichen Ansicht weichen. Auch die Steuerung wurde komplett neu gestaltet, die wuchernden Menüs zusammengestutzt. Ihr wählt aus mehreren Dutzend Nationalteams, um bei Freundschaftsspielen, in einer selbst zusammengestellten Liga oder bei einer Weltmeisterschaft anzutreten. Bei letzterer kickt Ihr mit bis zu drei Kumpels gleichzeitig. Eine K.O.-Pokalrunde und die ultimative Herausforderung (ein Match gegen die Elitespieler des Herstellers Anco) vervollständigen die Spielvarianten.

Nachdem Ihr Eure Lieblingsmannschaft ausgesucht habt, bestimmt Ihr die taktische und personelle Aufstellung. Im Match steuert Ihr dann den Spieler, der am nächsten zum Ball steht – Stürmer dribbeln, flanken und ziehen ab, Verteidiger grätschen, um an den Ball zu kommen. Durch den geselligen "Team Talk" beeinflußt Ihr die Laune Eurer Elf: Als Kapitän putscht Ihr die Mitspieler auf oder beruhigt sie in kritischen Spielsituationen. Selbstverständlich darf jederzeit ausgetauscht werden.

Wer sich vorher fitmachen will, tut das durch ausgiebige Trainingseinheiten in den Disziplinen Flanken, Kopfbälle und Dribblings. Vielspieler werden an der Möglichkeit, acht Freistoß- oder Eckballvarianten einzustudieren, ihre Freude haben: Im Spiel könnt Ihr Euren Gegner mit verzögertem Anspiel überraschen oder einen Eckstoß auf den kurzen Pfosten ziehen und per Kopf verlängern.

Damit das Spiel auch für Könner noch anspruchsvoll bleibt, gibt es drei verschiedene Spielgeschwindigkeiten und Schwierigkeitsgrade, in denen die Fähigkeiten der Spieler variieren und die Ballkontrolle erschwert wird. Dazu habt Ihr die Möglichkeit, zwischen einem Arcade- und einem Simulationsmodus zu wählen, in dem Spieler auch verletzt werden oder ermüden.

Das Spiel verfolgt Ihr aus der seitlichen Führungskamera. Der rote Kasten markiert den sichtbaren Bildausschnitt.

Der englische Fußball-Spezialist schrieb die umstrittenen Kick-Off-Teile für den Amiga, die auch auf Mega Drive und Super Nintendo umgesetzt wurden. Inzwischen ist Dini zu Virgin gewechselt und stellte dort vor kurzem sein "Goal!" für Computersysteme vor.



Super Kick Off



Kick Off 2

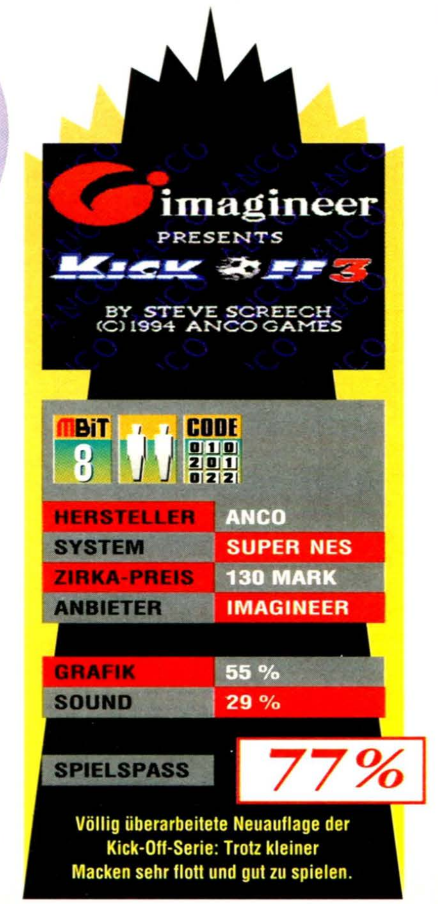
ES GEHT DOCH • Die Kick-Off-Serie polarisierte videospielende Fußballfans: Die einen liebten Dinis Spiele, die anderen haßten sie. Ich gehöre zur zweiten Kategorie und war deshalb vom dritten Teil angenehm überrascht: Die Seitenansicht ist viel attraktiver als das dumpfe "Von Oben", außerdem ist von der überladenen Steuerung der Vorgänger nichts mehr geblieben. Besonders gut gefällt mir, daß die Spieler den Ball kurz vorlegen und damit die Verteidiger ins Leere laufen lassen, zudem ist immer klar, wann ein Tackling den Ball oder den Spieler erwischt hat. Negative Aspekte gibt's dennoch: Der Spielablauf ist etwas zu statisch, die Pässe bzw. Schüsse fliegen immer gleich weit, außerdem ruckt das Scrolling. Trotzdem spielt sich "Kick Off 3" sehr gut und flüssig. Eine gute Alternative für Bildschirmkicker, die mehr Anhänger verdient als die umstrittenen Vorgänger.



Kick Off bleibt Kick Off: Dutzende von Parametern lassen sich in verschiedenen Menüs einstellen.



In der Zeitlupe dürft Ihr Euch solche Superparaden noch einmal verlangsamt ansehen.



Art of Fighting

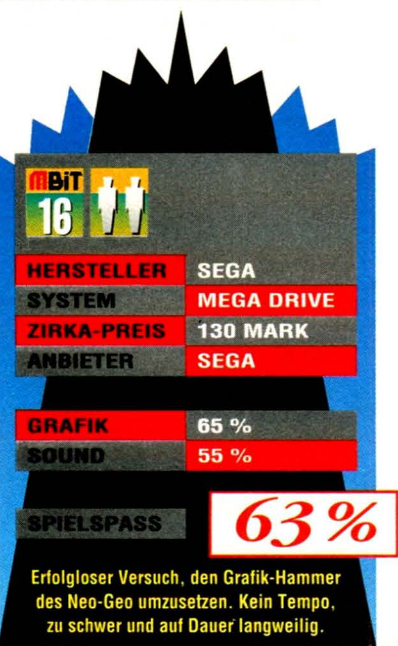


Im Gegensatz zu den Neo-Geo- und Nintendo-Varianten konnten die Sega-Entwickler das Zoom-Feature nicht realisieren

Wer sich um Mitternacht nach South Town begibt, muß einen triftigen Grund haben – und mit einer doppelten Portion Ärger rechnen. Doch für das Mädchen Yuri sind die geschniegelten Prügelprofis Ryo und Robert bereit, sich bis in den Unterschlupf des schmierigen "Mr. Big" voranzukämpfen.

"Art of Fighting" ist die Umsetzung eines Neo-Geo-Beat'em-Ups, das mit zoomender Spielfläche und riesigen Sprites für Furore sorgte. Bis auf eine zweite Energieleiste gleicht es "Street Fighter 2": Je öfter Ihr mit Feuerbällen oder Superkicks herumwirbelt, desto schneller ist die Energie verbraucht.

Der Zwei-Spieler-Modus des Neo-Geo-Originals wurde ebenso übernommen wie die Bonusrunden, in denen Ihr Flaschen oder Eisblöcke zertrümmert.





ZOOM NO MORE • Schade, daß auf dem Mega Drive der fast schon legendäre Zoom-Modus fehlt, der das Spiel vom Gros der Beat'em-Ups abhob. Ohne die bildschirmhohen Sprites macht die gradlinige Prügelorgie nicht mehr soviel Spaß wie auf dem Neo-Geo oder dem Super Nintendo. Sega hat sich zwar bemüht, das Flair des Originals einzufangen, scheiterte aber schon bei der Umsetzung der Steuerung: Mit einem 3-Button-Controller ist "Art of Fighting" fast unspielbar und auch mit 6er-Pad macht die Lenkung einen trägen Eindruck.
Wer "Street Fighter 2" hat, braucht kein "Art of Fighting". Die Idee mit der separaten Energieleiste für Specials verdient zwar Erwähnung, dafür könnt Ihr im Ein-Spieler-Modus nur zwei verschiedene Spielfiguren (Robert oder Ryo) auswählen.

Design und Programmierung: Andrew Richards • **Grafik:** Stephen Dietz • **Sound**: Tim Bartlett

Pete Sampras Tennis

MD

"Wie kann jemand die Nummer 1 im Tennis sein, der aussieht, als ob er gerade vom Baum gestiegen wäre?" urteilt Andre Agassi über seinen Kollegen Pete Sampras. Das englische Softwarehaus Codemasters schert sich einen Dreck um Sampras Optik und schickt sein ursprünglich "Tennis Allstars" getauftes Modul unter neuem Namen in die Geschäfte. "Pete Sampras Tennis" ist das erste Vier-Spieler-Modul, das die Engländer auf einer selbstentwickelten "**J-Cart**" ausliefern.

Bis zu vier Personen dürfen sich an der Tennissimulation versuchen. In allen möglichen Kombinationen spielt Ihr Einzel und Doppel in Freundschaftsspielen oder bestreitet eine komplette Welttournee durch 33 Städte, bei der Euch alle Spieler der eingebauten Weltrangliste zum Match fordern. Außerdem gibt´s ein Mini-Turnier für bis zu acht Spieler, bei dem Ihr im K.O.-System Euren ganz persönlichen Tennis-Champ ausspielen könnt.

Wollt Ihr nicht mit Pete Sampras auf den Platz gehen, wählt Ihr aus dreißig weiblichen und männlichen Charakteren, die jeweils unterschiedliche Stärken und Schwächen aufweisen. Ihr überblickt den Court von der Kopfseite des Platzes. Alle Schläge bis auf Lobs und eine Hechtrolle für den Notfall werden mit nur einem Knopf gespielt, wobei die Wirkung je nach Treffpunkt des Balles und Steuerbewegung differiert. Ein Schiedsrichter sagt Spielstände an, außerdem reagiert das Publikum auf verschiedene Situationen. Aufmunternde Zurufe aus dem Publikum und langanhaltender Jubel unterstreichen besonders dramatische Phasen eines Matchs.

Zwei weitere Spielvarianten wurden auf dem Modul geschickt versteckt. Mit den richtigen Paßwörtern könnt Ihr beim Fun-Modus Spezialschläge und witzige Power-Ups einsetzen, außerdem warten bekannte Codemasters-Figuren als Tennis-Cracks auf findige Spieler.

Die J-Card ist ein von Codemasters entwickeltes Mega-Drive-Modul mit zwei eingebauten Joypad-Anschlüssen. So könnt Ihr zu viert antreten, ohne Geld für einen Mehrspieler-Adapter zu investieren. Die Codemasters planen in Zukunft eine ganze Serie von J-Card-Spielen.

Natürlich gibt es verschiedene Bodenbeläge (Gras, Asche und Hartplatz) mit unterschiedlichen Eigenschaften.

TOURNAMENT POSITIONS

P SAMPRAS

S SCHMIDT

BB

Beim Turnier dürfen bis zu acht menschliche Tenniscracks im K.O.-System um den Titel spielen.



Ihr dürft Euch an 33 verschiedenen Turnierorten in aller Welt mit der Tennis-Elite messen.

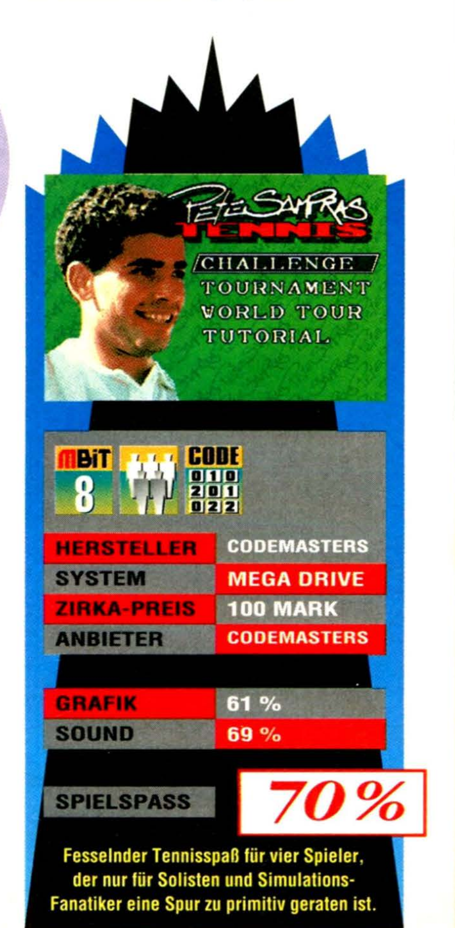
VORTEIL • Wie alle Sportmodule ist "Sampras Tennis" am besten, wenn möglichst viele Leute mitmischen. Spielerisch konzentriert sich das Modul auf das Wesentliche: Die Aktionen sind dank der einfachen Steuerung unkompliziert und sehr flott und gut zu spielen. Der grafische Aufwand bleibt dabei gering: Die Animationen sind zwar realistisch, aber dafür scrollt der Platz nicht – wollt Ihr einen cross geschlagenen Ball noch erreichen, verschwinden Filzkugel und Spieler am Bildschirmrand. Bodenbeläge und Spieler unterscheiden sich in ihrer Wirkung nur geringfügig, außerdem agieren die Computergegner sehr stereotyp. Wer menschliche Mitspieler zur Hand hat, sollte sich das Modul aber trotzdem zulegen. Ein besseres Mehrspielertennis gibt's auf dem Mega Drive nicht, zudem Spielgefühl und -tempo besser ausbalanciert sind als bei Tengens "Davis Cup".







Neben Statistiken dürft Ihr Zeitlupen in zwei Geschwindigkeiten abrufen, um besonders spektakuläre Punkte zu begutachten.



HERSTELLER	CODEMASTERS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	CODEMASTERS
GRAFIK	61 %
SOUND	69 %
SPIELSPASS	70%

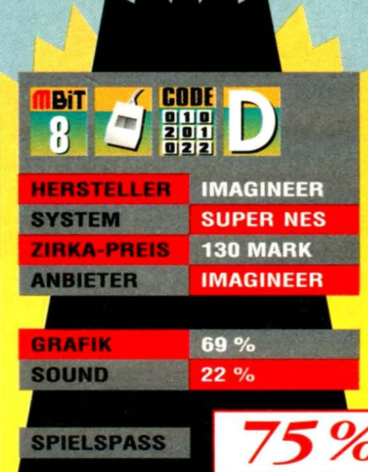
Fesselnder Tennisspaß für vier Spieler, der nur für Solisten und Simulations-Fanatiker eine Spur zu primitiv geraten ist.

Original-Design: Bullfrog, GB • Programmierung: Infinity, Japan

Populous 2

SN Der japanische Hersteller Imagineer hat einen scharfen Blick für westliche Spiele-Bestseller: Mit "Populous 2: Trial of the Olympian Gods" schnappt sich der Nintendo-Lizenznehmer ein weiteres Computerspiel mit millionenfacher Anhängerschaft. "Populous 2" ist eine aufgepeppte Variante des klassischen Götterspektakels, in dem Ihr Euren Anhängern den Weg ins Paradies ebnet und dieses mit allerlei Katastrophen vor dem sich ausbreitenden Feind verteidigt. Der Nachfolger spielt sich ähnlich wie der erste Teil, ergänzt Euer Wunderrepertoire aber durch neue Plagen, mächtige Heldengestalten (Perseus, Herakles & Co.) und die Möglichkeit, Städte mit Mauern zu befestigen und durch Straßen zu verbinden.


Der strafende Gott: Mit Feuersturm, Flutwellle und Sumpfplage schlagt Ihr die Heiden in die Flucht.



HERSTELLER	IMAGINEER
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	IMAGINEER
GRAFIK	69 %
SOUND	22 %
SPIELSPASS	75 %

Super-saubere Umsetzung des Oberklasse-Strategiepsiels mit viel schwarzem Humor. Nur Joypad-Steuerung & Paßwort nerven.

LAST BUT NOT LEAST • ...dürfen auch die Super-Nintendo-Besitzer in den Olymp. Die Umsetzung unterscheidet sich nur geringfügig von der Sega-Variante "Two Tribes" (MAN!AC 12/93) und präsentiert Euch die gleiche Palette an Wundertaten und göttlichen Plagen. Leider ist der Eintopf aus Elementen griechischer und römischer Mythologie komplizierter und umständlicher als der ungeschlagene erste Teil. Kenner erhalten zwar mehr Grafik, aber kaum den gleichen Spielspaß.

Im Gegensatz zur Sega-Umsetzung enthält die voliegende Japan-Entwicklung nur 48 Welten, die Ihr auf einer Landkarte abklappert. Nach dem Sieg über den jeweiligen Herrscher einer Welt dürft Ihr die Kräfte Eures Gottes aufpeppen.

Entwickler: Readysoft, Canada • Originaldesign und -grafik: Don Bluth

Dragon's Lair

CD Auch für das Mega-CD veröffentlicht **Readysoft** nun eine originalgetreue Umsetzung des über zehn Jahre alten Laserdisc-Automaten "Dragon's Lair".
Ihr schlüpft in die Rolle des tapferen aber etwas beschränkten Ritter Dirk, der seine Herzensdame Daphne aus den Klauen eines üblen Drachen zu befreien sucht. Dazu steuert Ihr Dirk durch eine Zeichentrickwelt, in die Ihr nur in bestimmten Situationen per Lenkbewegung oder Knopfdruck eingreifen könnt. Gelingt Euch das rechtzeitig, läuft der Film weiter, schafft Ihr es nicht, grinst Euch Dirks Totenschädel in einer Abspannsequenz entgegen. Neben Reaktionstests erwarten Euch auch Aufgaben, bei denen Ihr grübeln müßt.

Testmuster von Flashpoint, Oering, Tel: 04535/2222


Spielhandlung, Lösungsweg und Grafik leben originalgetreu wieder auf

HERSTELLER	READYSOFT
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	47 %
SOUND	31 %
SPIELSPASS	42 %

Trotz grober Grafik eine perfekte Umsetzung des Laserdisc-Automaten, der schon vor zehn Jahren kein Spielprinzip hatte.

OLDIE • Das Spiel erinnert mich an die Zeit, als ich noch als Knirps "Defender" und "Pooyan" am Automaten bearbeitete. Schon damals war die tolle Comic-Grafik der einzige Grund, "Dragon's Lair" zu spielen. Frustrierend schwer und spielerisch platt war's damals schon – da sich am Prinzip bis heute nichts geändert hat, sollten nur Animationsfans und Oldie-Sammler zugreifen. Lobenswert ist, daß zumindest ein Lösungsweg der Anleitung beiliegt – sonst wäre das Frusterlebnis perfekt.

Seitdem die Kanadier Ende der 80er Jahre die Rechte an den beiden Don Bluth-Automaten "Dragon's Lair" und "Space Ace" erworben haben, überschwemmen sie den Spielemarkt mit ungezählten Versionen auf Diskette und CD.

SPIELE-TESTS

Produzent: Professor F • **Design:** Rippa H.K, Ikki, Aka, Iriko • **Programmierung:** Kow, Sabori, Saka, Duey • **Sound & Musik:** Elf, Setsuo, Tomozuo, Sato, Yuko, Kirry

Mega Man X

SN

Nach etlichen 8-Bit-Abenteuern gab "Mega Man" vor ein paar Monaten sein Super-Nintendo-Debut in Japan. Nach einer Rückruf-Aktion in Fernost verlief der Transfer nach Deutschland reibunglos – Fans des trickreichen Sprung-Roboters dürfen endlich loshüpfen.

Seit der **ersten Episode** hat sich das Spielprinzip nicht verändert: Ihr steuert Mega Man durch gut ein Dutzend Technik-Levels, die abwechselnd horizontal und vertikal scrollen. Diesmal steht Ihr dem metallenen Bösewicht Sigma gegenüber, der samt seinen acht Blechkumpels die Stadt bedroht. Wie gewöhnlich erhaltet Ihr für jeden erlegten Obermotz eine neue Extrawaffe, mit der Ihr dem elektronischen Gesindel im nächsten Level den Garaus macht: Neben Bumerangs und Energieschild stehen Euch gegen Ende des Hüpf-Marathons unter anderem ein Flammenwerfer, ein Drei-Wege-Laser, zielsuchende Raketen, Tornadoschüsse und Elektronengeschosse zur Verfügung. Seine Superwaffe hat sich Mega Man aus dem "R-Type"-Arsenal gemopst: Haltet Ihr den Feuerknopf gedrückt, wird in Sekunden genügend Energie gesammelt, um mit einem Powerschuß die Feinde ins Nirvana zu pusten. Diese Methode hat mit jeder Sonderwaffe eine andere Wirkung.

Auf Eurem Weg zum Oberbösewicht findet Ihr Energiecontainer zum Auffrischen der Lebensenergie und gut versteckte Extraleben. Die ausladenden Levels sind je nach dem Motto des Endbosses unterschiedlich gestaltet: In Armored Armadillo's Reich fetzt Ihr auf Loren durch unterirdische Stollen, im Wald-Level von Sting Chameleon macht Ihr mit einem mechanischen Kampfkoloß das emsige Verteidigungsstreben der Feinde zunichte. Auf dem halben Weg zum Endgegner trefft Ihr in jeder Welt auf einen großen Mittelgegner. Habt Ihr die Roboterschlangen, Metallbienen und Kampfmaschinen zu Altmüll verarbeitet, ist der Weg frei für das finale Duell am Ende des Levels. Sind alle Gegner besiegt und alle Waffen erobert, offenbaren sich drei finale Spielabschnitte, in denen Euch die bereits besiegten Levelbosse und je ein neuer Endgegner erwarten. Dann ist es endlich soweit: Ihr steht dem hinterhältigen Sigma und seinem bellenden Blechköter gegenüber und könnt beiden ihre Flausen austreiben. Ihr kämpft erst gegen den Hund, dann gegen Sigma. Habt Ihr ihn und sein Laserschwert besiegt, setzt sich sein Kopf auf eine riesige Höllenmaschine, der Ihr mit gezielten Superschüssen auf den Kopf den Garaus macht. Falls Ihr jedoch nicht soweit vordringt, habt Ihr via Paßwort die Gelegenheit, in jeder Welt nochmal neu einzusteigen. Nur die letzten vier Levels müßt Ihr in einem Stück schaffen, um den Abspann zu genießen.

Sein erstes Duell gegen Dr. Wily schlug Mega Man 1987 auf dem NES. Auch in den folgenden NES- und Game-Boy-Spielen standen unserem Helden der teuflische Doktor und seine Metallkrieger gegenüber.

NES 1987

NES 1989





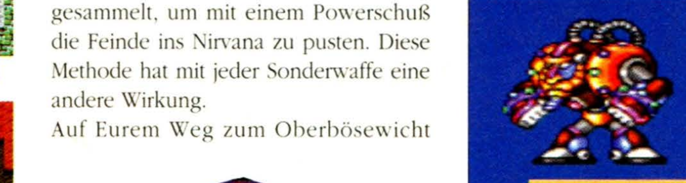
NES 1990







Chill Pinguin greift Euch mit einem Schneesturm an. Habt Ihr ihn kalt gestellt, überläßt er Euch seinen Eisschuß. Nachdem im ersten Endlevel Eure Waffe verbessert wurde, könnt Ihr damit auch Eisklötze erzeugen und auf ihnen herumschlittern.







Spark Mandrill findet Ihr im Energiekraftwerk. Er "schenkt" Euch seine Elektrogeschosse. Mit der aufgerüsteten Waffe laßt Ihr damit vernichtende Energiewände nach rechts und links rasen.







Launch Octopus wartet im Unterwasserlevel auf Euch. Seid auf der Hut: Wenn Ihr in seinem Wasserstrudel gefangen seid, frischt er sich mit Eurer Energie auf. Von Ihm erhaltet Ihr Zielsuchraketen, die Euch im Kampf gegen Eagle helfen.







Sting Chameleon hat sich im Wald versteckt. Er kann sich unsichtbar machen und ist dann unverwundbar. Mit seinem Laser könnt Ihr in drei Richtungen gleichzeitig schießen und Euch später unverwundbar machen.


In diesem Menü könnt Ihr während des Spiels die Waffe wechseln, den Level verlassen und Eure Energie auffrischen.


Das ist kein Spielzeugauto: Ihr seid nur mit geschicktem Ausweichen und gezielten Schüssen auf den Kopf siegreich.

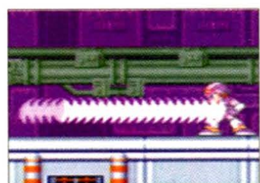

Schlammschlacht: Mit einem zünftigen Mech stampft Ihr durch den Dreck und vermöbelt die herannahenden Feinde.

SCHWERMETALL • "Mega Man X" unterhält mit trendgerechter Techno-Optik, der Held selbst hätte jedoch eine Verjüngungskur verdient: Ihr könnt nur zur Seite schießen – Gegnern, die über Euch fliegen, seid Ihr hoffnungslos ausgeliefert. Dadurch wird das Spiel extrem schwer, stellenweise sogar unfair. Auch die neuen Einfälle, die jedes 8-Bit-Megaman zu einem Ereignis machten, vermisse ich auf dem Super Nintendo: Rutschige Eiswelten, Sümpfe und windige Luftwelten gibt's 1994 in so gut wie jedem Jump'n'Run. Sehr gut gefällt mir dagegen die Realisierung von Altbekanntem: Die Levels sind abwechslungsreich gestaltet – im Wald versinkt Ihr z.B. in Schlammlöchern oder steigt über Erdhügel. "Mega Man X" ist ein durchgestyltes Jump'n'Run, das wegen seinem hohen Schwierigkeitsgrad äußerst provozierend auf Eure Spielerehre wirkt.





Oben seht Ihr das Menü für die einzelnen Welten, unten Sigmas Kopf auf der teuflischen Maschine.

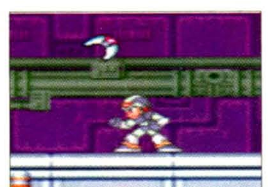
Um Storm Eagle zu bekämpfen, müßt Ihr sein Flugzeug erklimmen. Im anschließenden Duell versucht er Euch nach links in den Abgrund zu blasen. Mit den Raketen von Octopus seid Ihr ihm am ehesten gewachsen.




Armored Armadillo ist mit seinem Schild gut gepanzert. Ihr könnt ihn nur treffen, wenn er feuern will. Mit seinem Energieschild könnt Ihr schießen oder Euch selbst gegen hinterlistige Feinde schützen.

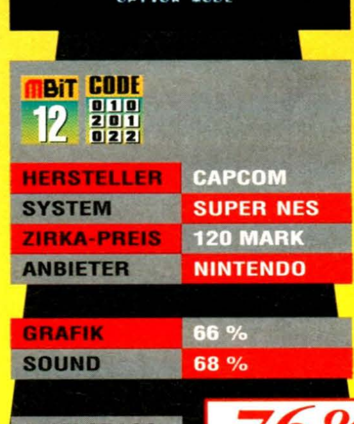



Flame Mammoth lebt in einer Fabrik und haßt nichts mehr als Kälte: Mit Pinguins Eisschuß macht er keine Probleme. Habt Ihr seinen Flammenwerfer, könnt Ihr Gegner rösten und glühende Feuerwände vor Euch her brennen lassen.

Boomer Kuwanger haust in seinem riesigen Turm. Wenn Ihr ihm zu nahe kommt, spießt er Euch mit seinen Hörnern auf. Nach dem glorreichen Sieg erhaltet Ihr seinen Bumerang, der immer wieder zurückkehrt, wenn er nicht trifft.





MBIT 12 | CODE 010 201 022

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	NINTENDO

GRAFIK	66 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	76%

Techno-Jump'n'Run mit fetziger Musik, klassischem Spielprinzip und harten Gegnern: Dank Paßwort habt Ihr eine Chance.

Mega Man hat wenig dazugelernt: Schon im ersten Abenteuer gab es den sog. "Cutman", der mit fliegenden Sicheln um sich warf, die auffallende Ähnlichkeit in Aussehen und Verhalten mit den Bumerangs von "Boomer Kuwanger" besitzen (unteres Bild).

NES 1987

SNES '94

Entwickler: Visual Concepts • **Produzent:** Michael Quarles • **Design:** Gregory Thomas, Colin Silverman, Michael Quarles, Jeremy Airey, Jeff Thomas • **Programmierung:** Brian Greenstone, Scott Patterson • **Grafik:** A-OK Animation, Angie Glocka, Oween Klatte • **Sound:** Charles Deenen, Brian Luzietti

Claymates

SN

Professor Putty erfindet ein Serum, das Lebewesen in Lehm verwandelt – sehr zum Mißfallen des bösen Zauberers und Medizinmannes Jobo, der seine Macht gefährdet sieht. Unversehens entführt er den Wissenschaftler und mopst die chemische Formel. Ihr schlüpft in die Rolle von Puttys Sohn Clayton, der das Kidnapping beobachtet und dabei von Jobo in ein Stück Tonerde verzaubert wird. Um Eure menschliche Gestalt wiederzugewinnen und Euren Vater zu retten, müßt Ihr ans andere Ende der Welt in Yobos Hauptquartier reisen und den Fiesling in seine Schranken verweisen. Das fällt besonders schwer, weil Clayton nur noch eine kleine Kugel ist. Zum Glück verfügt er über das Talent, sich durch Aufnahme von verschiedenfarbigen Tonstücken in fünf **Tierwesen** umzuwandeln, die über individuelle Talente verfügen: Die Maus Oozy paßt durch die kleinsten Röhren und ist besonders flink, im Wasser bewegt sich Fisch Goopy am besten und als Doh-Ente kann Clayton sogar fliegen. Hamster Globmeister gräbt sich im Notfall durch die Erde.

Auf einer Oberweltkarte betretet Ihr die Levels, wo Ihr in verwinkelten Labyrinthen unbeschadet den Ausgang finden müßt. Wie üblich dürft Ihr hüpfen und springen, durch doppeltes Aufnehmen von Tonbällen derselben Farbe erhaltet Ihr zudem eine Schußwaffe.

Hat Clayton den Jump'n'Run-Abschnitt mit Fahrzeugen, Seilbahnen, Schaltern, unterirdischen Gängen und mechanischen Fallen überlebt, müßt Ihr auf der Oberwelt noch eine kleine Denkaufgabe lösen – dirigiert zwei Roboter, daß sie Hindernisse wie Bäume oder Mauern für Euch beseitigen. Nach drei Abschnitten steht Clayton einem Endgegner gegenüber. Habt Ihr genügend Diamanten gesammelt, dürft Ihr in Bonuslevels Punkte und Extraleben verdienen.

Habt Ihr einen Level geschafft, müßt Ihr eine Denkaufgabe lösen und kleine Roboter dirigieren.



Als Fisch schwimmt es sich besonders einfach, dafür überlebt Ihr nicht sehr lange an Land.


In der 3D-Bonuswelt müßt Ihr auf die gelben Felder hüpfen, um Extraleben zu kassieren.

Statt mit einem einzigen Helden müßt Ihr mit sechs verschiedenen Verwandlungsstufen zurechtkommen.











ERDVERBUNDEN • Wie in "Clayfighters" wurden die Helden erst als Tonfiguren geformt und digitalisiert ins Spiel eingebaut – das ist aber auch das einzige, was "Claymates" von anderen Jump'n'Runs unterscheidet. Ihr rollt und springt durch die Levels, sammelt Extras und sucht den Ausgang – das war's. Die Verwandlungen bringen nur wenig Taktik ins Geschehen, die endlos gedehnten Spielstufen nerven ebenso wie die überflüssigen Pseudo-Denk-Intermezzi. Außerdem fehlt Euch eine eindeutige Identifikationsfigur: Die lächerlichen Tonfiguren sind weder sympathisch noch haben sie Wiedererkennungswert. Dabei ist das Ganze technisch ordentlich in Szene gesetzt. Trotzdem machen auch die "Claymates" das niedergehende Jump'n'Run-Genre nicht interessanter. Ein paar Ideen mehr und ein paar Wiederholungen weniger wären nicht schlecht gewesen.



Auch die Endgegner wurden aus Lehm geknetet und digitalisiert ins Spiel übertragen



MBIT 8

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	46 %
SOUND	55 %

SPIELSPASS	51 %

Solides Jump'n'Run mit Tonfiguren: Ordentlich gemacht, aber ohne Höhepunkte und Charme.

Produzent: William B. McCormick • **Design:** Steve Newman, Sam Schillace, Craig Fryar • **Programmierung:** Alan Clarke/Synergetic • **Musik:** Christopher Barker/Synergetic • **Sound:** Craig Utterback/Synergetic

Spectre

SN Verspielte Macintosh-Besitzer schwören wegen der Netzwerk-Funktion und des kurzweiligen Spielprinzips auf "Spectre", das nun vom englischen Softwarehaus Gametek 1:1 auf das Super Nintendo umgesetzt wurde. In der 3D-Umgebung jagt Ihr nach Fahnen, die von feindlichen Panzern verschiedener Bauart verteidigt werden. Landminen und die umherflitzenden Geschosse kosten Energie, die Ihr durch Überfahren grüner Felder wieder auftankt. Dicke Panzer beballert Ihr nicht mit dem Standard-Laser, sondern mit einem Granatenwerfer, während Ihr Euch aus brenzlichen Situationen mit einem Sprung oder einer Hyperraumbeschleunigung rettet. Im **Zwei-Spieler-Modus** ist Eure Aufgabenstellung modifiziert.

Splitscreen statt Vernetzung: Bis auf den abgespeckten Multi-Spieler-Modus ist "Spectre" mit dem Mac-Vorbild identisch.

MBIT 8

HERSTELLER	GAMETEK
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	GAMETEK
GRAFIK	44 %
SOUND	53 %
SPIELSPASS	61%

Kurzweilige Battlezone/Mechwarrior-Variante mit Polygongrafik, Sprachausgabe und fetzigem Zwei-Spieler-Modus.

Dank vier verschiedenen Spielvarianten könnt Ihr im Zwei-Spieler-Modus sowohl mit ("Allied Attack"), als auch gegen ("Base Raid", "Flag Rally") Euren Kumpel antreten. Im "Arena"-Modus kämpft schließlich jeder gegen jeden.

KEIN MITSPIELER VERFÜGBAR? Daß Spectre auch solo Spaß macht, hätte ich nicht gedacht. Doch das hektische Manövrieren über zoomendem Untergrund hat Dramatik und fordert Eure Reaktion. Abwechslung gibt's auch in höheren Spielstufen nicht, dafür sorgt der Zwei-Spieler-Modus dafür, daß Ihr Spectre nicht zu den Akten legt. Trotz minimalistischer Grafik und spärlicher Sound-Samples ballert sich Spectre über das Action-Mittelmaß – nur auf Dauer ist's zu primitiv.

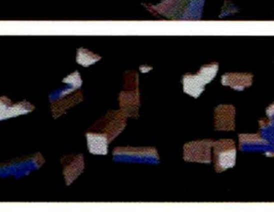
Original-Design & -Grafik: Ed Boon, John Tobias • **Programmierung:** Probe, England

Mortal Kombat CD

Man kann Mortal Kombat lieben oder hassen – sicher ist, daß es den Nerv der Zeit getroffen hat und sowohl technisch, als auch inhaltlich wegweisender ist als Capcoms "Street Fighter 2". Mit seinen digitalisierten Kampfsportlern ist "Mortal Kombat" ein Videospiel aus Hollywood, der erste Computerfilm, der wirklich funktioniert. Nur die Tatsache, daß als Vorbild das B-Movie-Genre "Eastern" dient, hat "Mortal Kombat" vor einer noch größeren Fangemeinde bewahrt.

Doch auch mit primitiver Knochenbrecher-Thematik schlug Mortal Kombat ein wie eine Bombe. Der Erfolg der Heimvarianten war ebenso groß wie die Begeisterung in den amerikanischen Spielhallen, so daß Acclaim gleich zwei Mega-Drive-Version produzierte. Das Mortal-Kombat-Modul erschien vor gut sechs Monaten, die CD-Fassung ist jetzt fertig und uns druckfrisch in die MAN!AC-Redaktion geflogen. Nach der Indizierung des Mega-Drive-Moduls holte Acclaim nur eine begrenzte Auflage nach Deutschland. Weitschweifende Distribution, Presserummel und aufwendige Werbekampagnen werden diesmal nicht bemüht – die CD wird sich so oder so verkaufen, noch bevor die Jugendschützer probespielen.

Film ab für Acclaims neue Logo-Animation – nur auf CD!









Nur auf CD: Die Helden stellen sich Euch in einer kurzen Videoanimation und nicht als einfaches Standbild vor.



10.000 Punkte für denjenigen, der nach dem "Finish him!"-Sprachsample den richtigen Schlag ausführt.

Ihr findet auf der CD den Mortal-Kombat-Werbespot in voller Länge (inklusive eines remixten Tekkno-Tracks) sowie CD-Sounds, -Jingles und -Sprachsamples während des Spiels.

Zum Spielablauf müssen wir nicht mehr viel sagen. Es gibt sieben Kämpfer, normale Schläge, Tritte und Finishing Moves, einen magischen Endgegner, aber keine Spielvarianten und nur zwei Einstellungen im Options-Menü. Highscores werden leider nicht gespeichert.

MORTAL KULT • Auf der CD inszeniert Acclaim den Rave um Mortal Kombat: Der Vorspann ist ein Videoclip, bei dem die Grobkörnigkeit fast schon trendy wirkt. Außerdem ist die "Mortal Kombat"-CD schneller als die Modul-Variante: Ein Fortschritt, auf den sich Beat'em-Up-Fans und Tekkno-Kids gleichermaßen freuen. Im Spiel selbst gibt's keinen Tekkno-Sound, dafür kräftige Samples vom Spielautomaten – die CD als erster Director's Cut der Spielgeschichte. Die grafischen Unterschiede sind minimal: Lediglich im Hintergrund wird der Kenner ein paar neue Details (brennende Fackeln, aufgespießte Köpfe) erspähen. Außerdem ist der "Blood"-Modus serienmäßig integriert und nicht heimlich 'reingeschmuggelt. Nur an den hampeligen Animationen und den wenigen Farben zeigt sich, daß Ihr es mit einem CD-Spiel und nicht mit dem Automaten zu tun habt.



Die Zwischenspiele bringen Punkte, haben aber keinen Einfluß auf das Spielgeschehen.



Die etwas unpräzise Steuerung und die ruckligen Animationen wurden nicht ausgemerzt: Davon abgesehen, ist die CD jedoch näher am Automaten als das Modul.



HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	FLASHPOINT

GRAFIK	78 %
SOUND	74 %

SPIELSPASS	78%

Rave-Video zur Einstimmung, Automaten-Sounds und gesteigerte Geschwindigkeit: Die Edel-Variante des Hardcore-Beat'em-Ups.

Entwickler: Alpha Denshi, Japan

World Heroes Jet

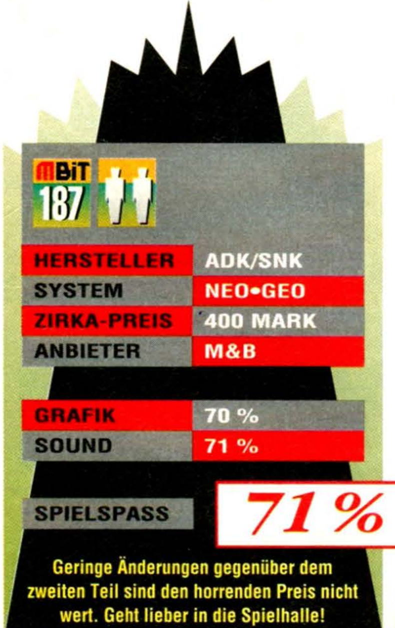


Das einfallsreichste Special der Prügelspielgeschichte: Captain Kidd bedrängt Euch mit einem Piratenschiff.

Nach SNK eifert nun auch Tochterfirma ADK, Erfinder von "Magician Lord" und "Blues Journey", dem Vorbild von Capcom nach: Unter dem Anhängsel „Jet" erscheint ein "World Heroes 2"-Update, bei dem einige spielerische Feinheiten verändert wurden. Über einen Statusbildschirm, der vor Beginn des Kampfes erscheint, könnt Ihr die Kondition Eurer Spielfigur festlegen: Ihr macht sie flinker, erhöht ihre Abwehr- oder Angriffskraft. So stellt Ihr die Matches nach Euren Vorlieben ein: Wollt Ihr wild um Euch schlagen oder lieber in der Deckung auf Eure Chance warten? Neu mit dabei sind die beiden Charakteren Jack (Freddy Krueger) und Ryofu, ein Shogun. Einige Background-Grafiken wurden ebenfalls ausgetauscht. Wir haben die Arcade-Version getestet.



GÄHN • Jetzt hau' ich Dir eins auf die Mütze: "World Heroes" gehört zu den wenigen Beat'em Ups, bei denen sich unser Star-Klopper Andreas nicht besonders gut auskennt. Leider habe ich mich zu früh gefreut, denn auch "World Heroes" ist nichts weiter als ein Plagiat von "Street Fighter 2" – die Specials funktionieren genauso, vom Spielablauf gibt's keine Unterschiede. Womit SNK dieses Sequel rechtfertigen will, bleibt mir schleierhaft: Die Änderungen der neuen Variante sind so minimal, daß sich die Anlage von fast 400 Mark keinesfalls lohnt. Wer den zweiten Teil schon hat, sollte die Finger davon lassen; nur hartgesottene "World Heroes"-Fanatiker werden "Jet" etwas abgewinnen können.



HERSTELLER	ADK/SNK
SYSTEM	NEO•GEO
ZIRKA-PREIS	400 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	70 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	71 %

Geringe Änderungen gegenüber dem zweiten Teil sind den horrenden Preis nicht wert. Geht lieber in die Spielhalle!

Entwickler: Blue Turtle

Yogi Bear

SN

In den USA ist Yogi Bear durch eine Trickfilm-Serie, Comic-Hefte und Kinofilme fast so bekannt wie Warners Bugs Bunny oder Disneys Mickey Mouse. Nur in Europa fristet der **Hanna-Barbera**-Held ein Schattendasein. Jetzt trampelt das Zotteltier in sein erstes Super-Nintendo-Abenteuer.

Die beiden amerikanischen Cartoon-Künstler William Hanna und Joseph Barbera prägen seit dreißig Jahren die Trickfilmszene mit wenig aufwendigen, aber höchst erfolgreichen Fernsehserien. Aus ihren Pinseln stammen u.a. die "Flintstones" und deren Zukunftspendant "The Jetsons", die beide schon Videospielerfahrungen haben. Als nächstes wird ihnen Geisterschreck "Scooby Doo" in einem Sunsoft-Adventure folgen.

Im heimischen Jellystone Nationalpark führt der verfressene Faulpelz ein geruhsames Leben. Wenn Yogi nicht gerade in seiner Höhle ein Nickerchen hält, besucht er mit seinem kleinen Kumpel Bou-Bou die benachbarten Rastplätze. Da nach einem solchen Ausflug nur leere Picknick-Körbe und geplünderte Kühlboxen zurückbleiben, rufen die verärgerten Touristen nach Ranger Smith, dem Oberaufseher des Parks. Doch diesmal ist Yogi nicht der Übeltäter, sondern die letzte Rettung von Jellystone, denn gemeine Verbrecher wollen im Naturschutzgebiet eine Chemiefabrik hochziehen. Um den Gaunern das Handwerk zu legen, steuert Ihr Yogi durch zwanzig Park-Abschnitte, um auf der Baustelle das Schlimmste zu verhüten.



Findet Ihr ein Bett, wird Yogi in sein Traumland versetzt: Auf einer Torte sammelt er fliegende Leckereien.



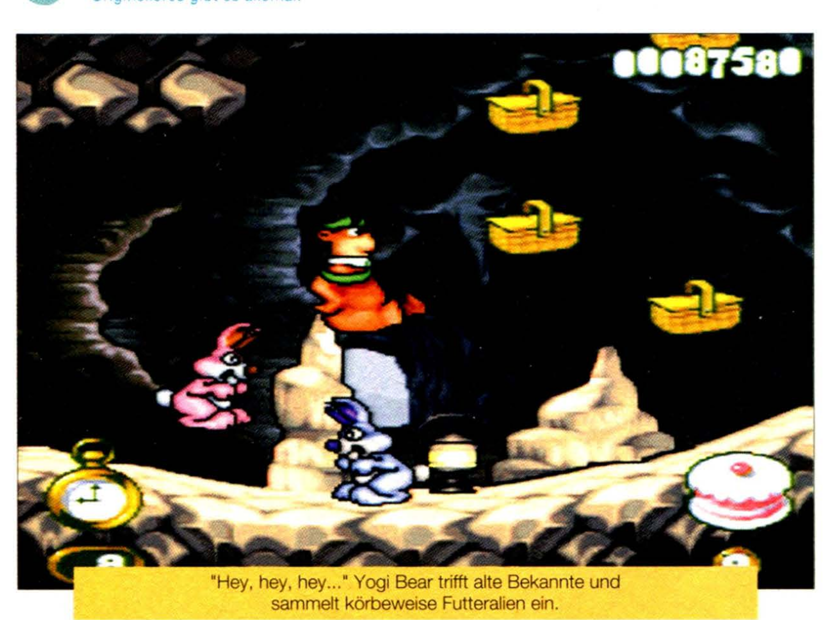
Yogi muß sich mit allerlei unfreundlichem Getier und sogar Gespenstern auseinandersetzen.



Während Ihr durch die Levels hetzt, nimmt die Chemiefabrik am rechten Rand langsam Gestalt an.

Da Yogis heimelige Höhle tief in den Bergen liegt, kämpft Ihr Euch zuerst durch schneebedeckte Landschaften. Unfreundliches Getier streunt durch die Gegend, die Brücken sind über den Winter morsch geworden und der glatte Boden kann für den tapsigen Bären zum Verhängnis werden. Auf der Suche nach dem Levelausgang sammelt Ihr allerhand Krimskrams ein: Körbe, Uhren und durch Berührung erblühte Blumenknospen werden später gegen Punkte verrechnet. Um zum Tal zu gelangen, irrt Ihr durch ein altes Bergwerk, immer auf der Hut vor Fledermäusen und Maulwürfen. Schwebende Plattformen und rasante Lorenfahrten bringen Euch zum Ausgang. Danach rennt Yogi durch dichte Wälder und surft auf Bibern über den Yellystone-See, um schließlich zur Baustelle der Giftfabrik zu gelangen.

WINTERSCHLAF • Der chaotische Picknickkorbräuber Yogi hat die Umsetzung zum Videospielhelden nicht ganz schadlos überstanden. Die Grafik ist bunt und gut gelungen, mehrere Parallax-Ebenen sorgen fast schon für Raumgefühle, dafür schaltet das Super NES aber häufiger als nötig in heftig ruckelnden Stottergang. Die spielerische Weiterentwicklung der Genre-Konkurrenzmodule hat der Faulpelz wohl beim Überwintern verpennt: Im Gegensatz zu den Sparksters oder Marios dieser Welt ist Yogis einziges Talent das Hüpfen – Waffen oder Rätsel gibt´s nicht. Selbst Endgegner lassen sich nicht blicken. "Yogi Bear" ist der Prototyp eines durchschnittlichen Jump´n´Runs, das sich nur die hierzulande recht spärlichen Yogi-Fans und die jüngsten Hüpf-Freunde ansehen sollten – Besseres und Originelleres gibt es allemal.



"Hey, hey, hey..." Yogi Bear trifft alte Bekannte und sammelt körbeweise Futteralien ein.



MBIT 8

HERSTELLER	EMPIRE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	IMAGINEER
GRAFIK	60 %
SOUND	43 %
SPIELSPASS	48%

Bunte Comic-Grafik, viele Levels, wenig Spielwitz – es lebe der Jump´n´Run-Durchschnitt

Entwickler: Tengen

Grindstormer

Ein achtlos vernachlässigtes Genre erhält Nachschub: Tengens Umsetzung des Toaplan-Spielautomaten "Grindstormer" beschert Baller-Freaks einen frischen Vertikal-Scroller. Sechs Levels voller Alien-Schurken und Extra-Segen sind zu bewältigen. An Waffen spendierten die Programmierer einen üppigen Grundausstattungs-Laser samt Power-Ups, obligatorische Beschleuniger-Icons, Lenkraketen und "Search'n'Destroy"-Sidekicks. Im **normalen Spielmodus** nehmt Ihr die Hilfen in Form von beschrifteten Bonusgegenständen auf, die Gegner nach ihrem Ableben zurücklassen. Für den Notfall sammelt Ihr weiterhin Smart-Bomben, die auf Knopfdruck den Bildschirm in eine riesige Explosionswolke hüllen.

MBIT	8
HERSTELLER	TENGEN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	64 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	67%

Ziemlich schwerer Vertikal-Scroller ohne besondere Finessen, aber mit viel Action, mächtigen Extras und nostalgischem Flair.

Rechts seht Ihr die Anzahl der gesammelten Bomben – alternativ gibt's eine Extra-Palette (siehe Foto ganz rechts)

ACTION VON GESTERN • Irgendwie habe ich mich über "Grindstormer" gefreut. Es ist zwar "nur" ein solider Vertikal-Scroller ohne spektakuläre Highlights, doch als Ballerfan ist man heutzutage für (fast) alles dankbar. Die Idee mit den beiden Spielmodi finde ich gut, die Grafik präsentiert sich angenehm abwechslungsreich. Allerdings gibt's auf dem Bildschirm derart viel Rabatz, daß der Schwierigkeitsgrad selbst auf "Easy" ganz schön heftig (nicht selten auch unfair) ist.

Als Bonusspiel schlummert "V Five" auf dem Modul: Es bietet dieselben Levels, greift aber bei den Extras auf das "Gradius"-Konzept zurück: Diamanten sammeln und das gewünschte Extra bei Bedarf aktivieren.







IT'S A MAN!AC

Entwickler: Sega/Fuji Television • **Produzent:** Jitsunosuke Kawai • **Design und Programmierung:** Sega Heavenly Team • **Sound:** Yoshimasa Inoue

Heavenly Symp Formula One W

Frisch aus Japan: Unter dem irreführenden Titel "Heavenly Symphony" verbirgt sich eine monumentale Formel-1-Simulation, die in Co-Produktion zwischen Sega und Fuji Television entstand. Letztere halten sämtliche Formel-1-Lizenzrechte und können Euch so die Originalstrecken der WM 1993, alle Teams und weltbekannte Piloten präsentieren. Selbst die Werbelogos der WM-Sponsoren am Streckenrand sind authentisch.

Ihr geht in drei verschiedenen Spielmodi an den Start. Beim freien Training befahrt Ihr alle sechzehn WM-Kurse sowie die zusätzliche Sega-Teststrecke, um Euch mit den Schikanen vertraut zu machen und die Fahreigenschaften der verschiedenen Formel-1-Boliden kennenzulernen.

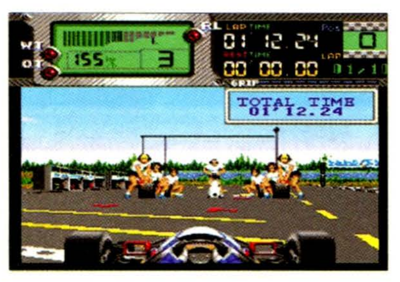
Endlich qualifiziert: Während Ihr gebannt auf die Ampel starrt, läuft von CD orginaler Formel-1-Motorenlärm.

Im Tuning-Modus verstellt Ihr Front- und Heckspoiler, Schaltung, Bremse, Lenkung und Reifen in bis zu acht verschiedenen Kategorien.











Sobald Ihr die Reifen wechseln wollt, braust Ihr in die Boxengasse. Die Stoppuhr läuft...

Dabei stehen Euch alle Autos von Williams bis Sauber zur Verfügung, natürlich mit den Originalfahrern. Vor dem Start wird der Renner schnell noch getunt und Euren Wünschen angepaßt – Bremsschwerpunkt, Flügeleinstelllungen und Gewichtsverteilung sind frei editierbar.

Das Rennen verfolgt Ihr aus einer flachen 3-D-Perspektive direkt hinter dem Lenkrad. Die Grafik wird ähnlich wie bei "Thunderhawk" oder den Bonuslevels von "Sonic CD" unter Mithilfe des Co-Prozessors im Mega-CD mit zoomenden Bodenpunkten dargestellt. Daneben gibt´s viele Details am Streckenrand – Werbebanden, Wälder, Tribünen, bei Stadtkursen natürlich auch Häuser. In Monte Carlo rast Ihr außerdem durch den berühmten Tunnel und am Jachthafen vorbei. Wer die Strecken kennt, vertraut auf sein Wissen und behält nur den Zeitmesser im Auge, auf Knopfdruck dürft Ihr aber auch ein Kursschema zuschalten, um Eure Position zu überblicken.

Seid Ihr fit genug, kauft Ihr Euch im "WM ´93"-Modus vor jedem Rennen der vergangenen Saison in ein beliebiges Team ein und erlebt den Lauf als Schumacher oder Alain Prost. Dabei stimmen Termine, Teilnehmer und sogar die Wetterverhältnisse mit den tatsächlichen Ereignissen überein. In Kyalami beginnt es beispielsweise während des Rennens zu gewittern – Blitzen und Donnern folgt langsam eintretender Dauerregen.

Wie im richtigen Leben: "Unser" Michael Schumacher grinst etwas unbedarft vom Siegertreppchen.

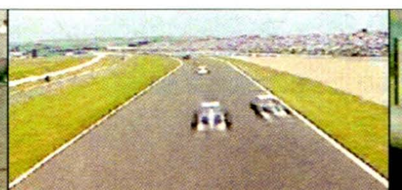


HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	77 %
SOUND	78 %
SPIELSPASS	88 %

Traumhaft realistische Formel-1-Simulation. Hervorragende Präsentation, unglaublich schwer & wahnsinning fesselnd.









hony
orld Championship '93



Nach dem Trainingslauf checkt Ihr am Boxen-Computer die Zeiten Eurer Konkurrenten.

Jede Strecke wird Euch mit Ihren Schikanen und Vorzügen in Bild und Ton vorgestellt.

Ihr wählt aus den Originalteams und den echten Fahrern, um auf Rundenrekordjagd zu gehen.

Das Prunkstück des Spiels ist der "Grand Prix", der wie ein Rollenspiel aufgebaut ist: Zuerst müßt Ihr auf der Versuchsstrecke einen Teamchef von Euren überragenden Talenten überzeugen – nur bei entsprechenden Rundenzeiten hagelt es Angebote. Habt Ihr einen Platz in einem Rennstall ergattert, startet Ihr in die WM. Jedes Rennwochenende beginnt mit dem Donnerstags-Training, danach folgen zwei Qualifikationstage, bevor das Rennen am Sonntag stattfindet. Ihr habt nur sieben Reifensätze für einen WM-Lauf zur Verfügung, worauf Ihr bei Training und Boxenstops achten müßt. Zwischendurch erhaltet Ihr Tips von Euren Teamchefs, bei Nicht-Qualifikation oder Ausfällen gibt´s natürlich Kritik. Nach dem Rennen werdet Ihr Zeuge der Siegerehrung, danach folgt die Punkteverteilung für Marken- und Fahrer-WM. Spielstände werden nach jedem Lauf auf Batterie gespeichert.

Ordentlich digitalisierte Realfilmszenen kommentieren Euren Sieg oder Ausflug auf die grüne Wiese, als **Soundtrack** krachen Euch während der Menüs rockige E-Gitarrenklänge aus den Boxen. Im Rennen gibt´s Motoren pur – für jedes Auto einen eigenen Sound!

Testmuster von Game Express, München, Tel: 089/5438088

Die Musikstücke wurden in japanisch-amerikanischer Co-Produktion eingespielt. Die Kompositionen und Arrangements stammen von den Asiaten, US-Studiomusiker (darunter Keyboarder Tommy Mandel aus der Band von Bryan Adams) sind für die Realisation verantwortlich. Aufgenommen und gemixt wurde in New York.

CHAMPION • Das Spiel treibt den Realitätswahn auf die Spitze – und erfüllt damit den Traum aller Formel 1-Fans. Ein Rennwochenende läuft minutiös wie in Wirklichkeit ab: Ihr spielt nicht Formel 1, sondern lebt Eure eigene WM. Smalltalk mit dem Chef des Rennstalls, harte Qualifikations-Sessions und der ständige Kampf mit dem Material zeigen Euch, wie es in der Formel 1 zugeht. Dabei führt die Realitätsnähe so weit, daß nach einem Dreher oder Crash Euer Rennen sofort beendet ist, weil Eure Kiste nicht mehr aus dem Kiesbett kommt. Dadurch wird das Spiel zur Schwerstarbeit, die Ihr dank hervorragender Grafik und luxuriöser Präsentation jedoch gerne erledigt. Um in den Genuß der umwerfenden Rennatmosphäre zu kommen (und ab und zu mal einen WM-Punkt zu erhaschen), müßt Ihr hart trainieren. "Heavenly" ist die ultimative CD für Motorsportfans.



Wo ist die Bremse? Das hat sich Karl Wendlinger an dieser monegassischen Schikane sicher auch gedacht...





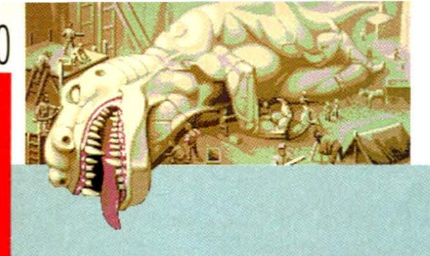



Die wirklichen Teamchefs schicken Euch auf authentische Strecken



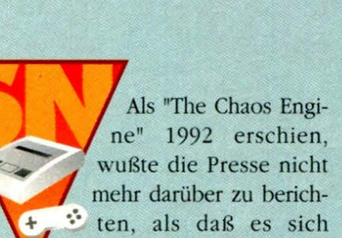






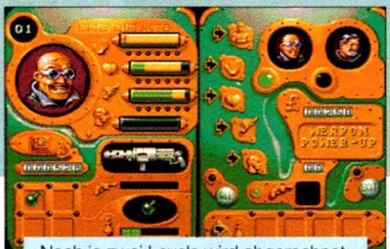
Original-Design: The Bitmap Brothers (Simon Knight, Eric Matthew) • **Programmierung**: Glyn Kendall (Mega Drive), Robert Trevellyan, Gordon Fong, Mike Montogomery (Super Nintendo) • **Grafik:** Dan Malone, Hermann Seranno • **Sound & Musik**: Richard Joseph, Jason Page (Mega Drive)

The Chaos Engine



Als "The Chaos Engine" 1992 erschien, wußte die Presse nicht mehr darüber zu berichten, als daß es sich dabei um das neueste Spiel der legendären Bitmap Brothers handelt. Trotz gutem Leumund war die sanft ruckelnde Scroll-Orgie in ungewöhnlicher Aufmachung nur ein leicht überdurchschnittliches Ballerspiel – hinter der Story um einen verrückten Alchemisten der viktorianischen Zeit und den eingestreuten Rollenspielelementen verbarg sich eine "Gauntlet"-Variante in isometrischer 3D-Grafik. Mit zweijähriger Verspätung bummeln nun Super-Nintendo- und Mega-Drive-Versionen auf den deutschen Markt. Beide Varianten haben wir als US-Import ("Soldiers of Fortune") in MAN!AC 2/94 unter die Lupe genommen.

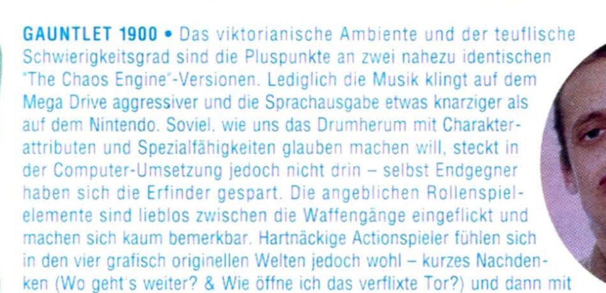
Ihr rekrutiert Eure Spielfigur aus einer Clique zwielichtiger Abenteurer, wählt zwischen dem Allround-Einzelkämpfer, einem verschlagenen Banditen oder einem düsteren Wissenschaftler, zwischen Seebär, Straßenschläger und adeligem Abenteurer. Die Personen unterscheiden sich in Ihren Fähigkeiten, tragen je nach "Beruf" unterschiedliche Kaliber, spezielle Extrawaffen und Hilfsmittel. Diese körperlichen Attribute und Ausrüstungsgegenstände werden nach jedem zweiten Level verbessert – aber nur, wenn Ihr davor genügend Gold gesammelt habt. Zwischen Euren Spielfiguren und der tödlichen Chaos Engine des verrückten Wissenschaftlers Fortesque stehen Hunderte von mutierten Geschöpfen, die jeden Level der vier Alptraumwelten mit Feuerwaffen und Wurfgeschossen, Zähnen und Klauen verteidigen. Außerdem richtet sich auch die verzwickte Architektur der Gebäude und Ruinen gegen Euch: Viele Treppen erscheinen erst, wenn Ihr einen Schalter aktiviert habt, während sich Türen natürlich nur mit dem richtigen Schlüssel öffnen lassen. Ihr spielt immer zu zweit. Fehlt Euch der Kumpel, springt ein computergesteuerter Partner ein, der Euch überall hin folgt, aber selbständig auf die Feinde ballert. Gibt Euer Kollege den Löffel ab, könnt Ihr ihn durch Aufsammeln eines "Yin & Yan"-Symbols wieder auf's Schlachtfeld zurückbeordern. Euer Kamerad – egal ob menschlich oder von der CPU kontrolliert – hat nur einen Nachteil: Sein Hunger auf die herumliegenden Extras ist genauso groß wie der Eure!



Nach je zwei Levels wird abgerechnet: Gegen bares Geld dürft Ihr Eure Fähigkeiten und Bewaffnung verbessern.



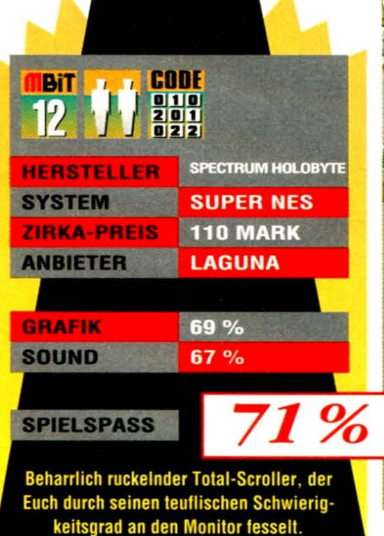
Continue gibt's nicht: Wer's ohne Schummeln bis in den zweiten Level schafft, darf sich zu den Profi-Söldnern zählen.



GAUNTLET 1900 • Das viktorianische Ambiente und der teuflische Schwierigkeitsgrad sind die Pluspunkte an zwei nahezu identischen "The Chaos Engine"-Versionen. Lediglich die Musik klingt auf dem Mega Drive aggressiver und die Sprachausgabe etwas knarziger als auf dem Nintendo. Soviel, wie uns das Drumherum mit Charakterattributen und Spezialfähigkeiten glauben machen will, steckt in der Computer-Umsetzung jedoch nicht drin – selbst Endgegner haben sich die Erfinder gespart. Die angeblichen Rollenspielelemente sind lieblos zwischen die Waffengänge eingeflickt und machen sich kaum bemerkbar. Hartnäckige Actionspieler fühlen sich in den vier grafisch originellen Welten jedoch wohl – kurzes Nachdenken (Wo geht's weiter? & Wie öffne ich das verflixte Tor?) und dann mit Dauerfeuer ab durch die Mitte.



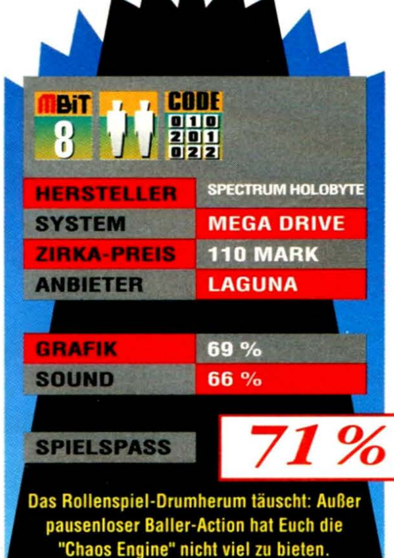
Frischere Farben und dezent bessere Sprachsamples unterscheiden die Ninten-do-Version vom Mega-Drive-Gegenstück.



Beharrlich ruckelnder Total-Scroller, der Euch durch seinen teuflischen Schwierigkeitsgrad an den Monitor fesselt.



Chaos in isometrischem 3D: Ein oder zwei Spieler ballern sich durch verwirrende Treppen- und Terrassenlabyrinthe.



Das Rollenspiel-Drumherum täuscht: Außer pausenloser Baller-Action hat Euch die "Chaos Engine" nicht viel zu bieten.

Produzent: Richard Seaborne • **Design:** Michael Klug • **Programmierung:** Richard Seaborne, May Yam, Doug Coward, Mike Alexander • **Grafik:** Fred Andrews, Jose Erazo, Doug Gray, Manuel Laguatan, Jules Marino • **Sound:** Doug Brandon, Earl Vickers

RBI Baseball '94

Die langlebige Tengen-Serie kommt offiziell nach Europa. Im vierten **RBI**-Update rangelt Ihr mit den authentischen Spielern der Major League um die World Series. Neben Freundschaftsspielen und einer kompletten 162-Match-Saison bestreitet Ihr ein Homerun-Derby, spielt besonders knifflige Situationen nach oder trainiert defensive Spielzüge.

Neben den aktuellen Teams – die Aufteilung in sechs Gruppen ist bereits berücksichtigt – stehen alle Postseason-Teilnehmer seit 1985 zur Auswahl, außerdem dürft Ihr zehn Allstar-Mannschaften steuern. Wem das nicht reicht, der modelliert sich per Editor seine eigenen Formationen. Zudem ist jeder der 800 Spieler mit Daten und Bild vertreten.



Runner auf den ersten zwei Bases, der neue Pitcher macht sich bereits warm – jetzt gilt's.

BIT 16	CODE 010 201 022
HERSTELLER	TENGEN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	55 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	62 %

Solide gemachtes Baseball mit vielen Teams und netten Optionen. Kleine Designpatzer schwächen den Eindruck.

RBI ist die Abkürzung für die Offensivstatistik "Runs batted in". Dabei werden dem Spieler alle Runs (ob selbst erlaufen oder durch Mannschaftskameraden) gutgeschrieben, die das Team durch seine erfolgreichen Schläge erzielt.

SINGLE-HIT • Nach wie vor ist die RBI-Serie eine solide gemachte Baseball-Simulation. Die neuen Animationen sind gut gelungen, an Saison-Komplett-Modus und harten Computergegnern habt Ihr lange zu beißen. Trotzdem kommt nicht das richtige Feeling 'rüber – zu nervig sind kleine Patzer wie das Stehenbleiben des vorgerückten Runners bei einem Flyout, und das knifflige Fielding bei dem gigantischen Spielfeld. 'RBI '94' ist ordentlich, aber selbst für Baseballfreaks kein Muß.





Produzent: Kevin Shapiro • Design & Programmierung: Joe Sengir, Kevin Shapiro • Grafik: Jeff Griffeath • Sound: Mark Knight

Mario´s Time Machine



In "Mario is missing" übernahm Brüderchen Luigi die Hauptrolle, der Nachfolger steht wieder ganz im Zeichen des Jump'n'Run-Superhelden. Allerdings setzt "Mario's Time Machine" nicht auf Plattform-Welten und Warpzonen, sollt Ihr doch beim Spielen insbesondere Eure Allgemeinbildung aufpeppen. Das lehrreiche Modul (auf neudeutsch "Edutainment") gibt Euch eine **Zeitmaschine** zur Hand, die Ihr auf eines gutes Dutzend geschichtliche Szenarien programmieren könnt.

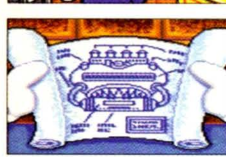
Bevor Ihr jedoch nach Orleans oder Philadelphia düst, mit Leonardo da Vinci und Michelangelo plaudert, steht ein simpler Geschicklichkeitstest an. Am Schauplatz angekommen, läuft Mario vor authentischer Kulisse entlang und sucht verzweifelt nach Gesprächspartnern, die über aktuelle Ereignisse referieren – übrigens komplett in deutscher Sprache. Diesen Gesprächen, die Ihr via Auswahlmenü auch beeinflussen könnt, solltet Ihr gut lauschen. Die gewonnenen Informationen sind schnurstracks zu verwerten. Auf Knopfdruck wird ein Aufsatz eingeblendet, in dem einige Wörter fehlen. Die passenden Ergänzungen wählt Ihr aus einer langen Liste von möglichen Antworten.

Im Lauf des Abenteuers werden nicht nur die geschichtlichen Zusammenhänge verworrener, Ihr nehmt auch Gegenstände in Empfang, tauscht sie an anderer Stelle um und erlangt am Ende der Kette schließlich die gewünschte Information. Natürlich könnt Ihr einen Schauplatz jederzeit verlassen, ohne den Aufsatz komplett vervollständigt zu haben. Einer späteren Rückkehr steht nur der Geschicklichkeitstest entgegen.

Und warum das Ganze? Bowser hat geschichtliche Gegenstände geklaut und in seinem Privat-Museum eingekellert. Mario empfindet Mitleid mit dem Raum-Zeit-Kontinuum und macht sich auf die Socken, Informationen über die wahren Eigentümer zu erhalten.





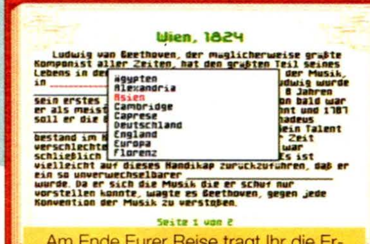






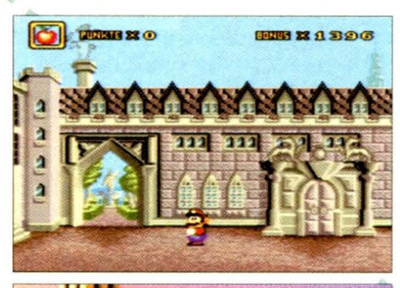


Mit der Zeitmaschine reist Ihr zu gut einem Dutzend Schauplätzen der Weltgeschichte

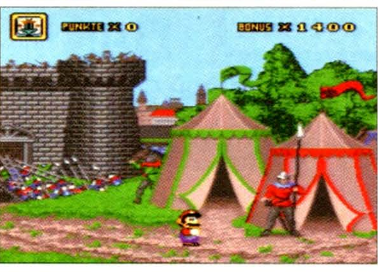


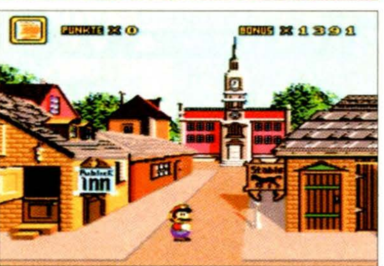
Am Ende Eurer Reise tragt Ihr die Erkenntnisse in das Notizbuch ein. Die passenden Worte wählt Ihr aus einer Liste.

SPIELEND LERNEN • Kein Vergleich zu "Mario is missing": Quälten wir uns noch demotiviert durch den oberlehrerhaften Lernspiel-Erstling, kehrt man zu "Mario´s Time Machine" gerne zurück. Wenn schon Edutainment, dann auf diese sympathische, ungezwungene Weise: Die deutsche Übersetzung der Bildschirmtexte ist exzellent und dem üblichen Videospiel-Gestammel ein paar Zeitzonen voraus, die geschichtlichen Ereignisse wurden flott aufbereitet. Auch wenn das Modul für jüngere Super-Nintendo-Fans ausgelegt ist, schadet die 16-Bit-gerechte Geschichtsstunde ohne Notendruck und Anwesenheitspflicht älteren Semestern nicht. "Mario´s Time Machine" geht über das "Verlegenheits-Geschenk unbedarfter Eltern" hinaus und kann selbst von Joypad-Profis gekauft und gespielt werden. Nur eines sollte Euch klar sein: Es hat mit normalen Mario-Spielen nichts am Hut!



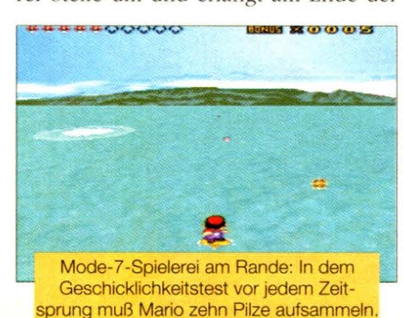








Die obigen fünf Schauplätze kann Mario gleich zu Beginn aufsuchen: Darunter sind Cambridge, Wien und Florenz.


Mode-7-Spielerei am Rande: In dem Geschicklichkeitstest vor jedem Zeitsprung muß Mario zehn Pilze aufsammeln.



MBIT: 8 | CODE: 010 201 022 | D

HERSTELLER	MINDSCAPE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE

GRAFIK	59 %
SOUND	56 %

SPIELSPASS **69 %**

Lockere Geschichtsstunde mit deutschen Texten: Mario besucht historische Persönlichkeiten und lernt mit jedem Knopfdruck.

Die Super-Nintendo-Spiele-Parade

Sport & Rennspiele
Strategie & Denkspiele
Beat 'em Up
Rollenspiele & Action Adventures
Shoot 'em up & Action
Jump'n'Run & Geschicklichkeit

Die in diesem Diagramm verwendeten Farben werdet Ihr auch auf den folgenden sechs Seiten finden. Die Minderheiten-Genres Rollenspiele, Adventures und Action-Adventures haben wir hierbei unter der Farbe hellblau zusammengefaßt. Auch "Strategie- und Denkspiele" (lila) vereinigt recht unterschiedliche Produkte (von "Populous" bis "Super Shanghai").

Wenn auch längst nicht alles nach Deutschland gelangt, was japanische, europäische und amerikanische Programmierer ertüfteln, tummeln sich dennoch eine Unmenge von Super-Nintendo-Spielen in den hiesigen Geschäften. Nach unserer Recherche wurden 172 Spiele offiziell in Deutschland veröffentlicht – sowohl von renommierten Anbietern wie Nintendo, Konami und Acclaim, als auch von kleinen Distributoren wie EMS („Pocky & Rocky", „Mechwarrior") und dem französischen Spielzeughersteller Yeno, der sich nach Spielen wie „Spindizzy Worlds" und „Congo's Caper" inzwischen aus dem Videospielgeschäft zurückgezogen hat.
All diese Spiele besitzen eine deutsche Anleitung (teils sogar deutsche Bildschirmtexte) und können nicht nur über spezialisierte Fachhändler, sondern auch in großen Kaufhäusern und Spielzeuggeschäften bezogen werden.
Auf den folgenden Seiten haben wir alle Spiele alphabetisch geordnet, mit einer Kurzkritik versehen und bewertet. Titel, die noch vor der MAN!AC-Erstausgabe im Herbst letzten Jahres erschienen sind, werden von uns mit einem Stern (Müll) bis fünf Sterne (absolutes Spitzenspiel) gekennzeichnet. Bei Spielen, die in einer MAN!AC getestet wurden, findet Ihr außerdem unsere Spielspaßwertung in Prozent sowie eine Angabe, in welcher MAN!AC Ihr den entsprechenden Test findet.
Viel Spaß beim Stöbern und Schmökern.

Originalspiele:
eigenständige Spiele
Lizenz-Spiele
Teile einer Spieleserie

Umsetzungen:
vom Automat
vom Videospiel
vom Computer

Originalspiele & Umsetzungen:

Als Lizenzspiele titulieren wir alle Module, die nach einem offiziellen TV-, Kino- oder Comic-Vorbild entstanden. Sport-Lizenzen fallen nicht unter diese Rubrik, sondern unter „Umsetzungen", „Teile einer Spieleserie" oder „Eigenständige Spiele".

GB
Frankreich
Internationale Coproduktionen
USA
Japan

Woher kommen Eure Nintendo-Spiele?

Unter internationalen Koproduktionen findet Ihr sowohl Spiele, die z.B. im Auftrag einer US-Firma in Europa, Australien oder Japan programmiert wurden, als auch Titel wie „Lemmings", ein englisches Spiel, das von Sunsoft in Lizenz in Japan auf das Super Nintendo umgesetzt wurde. Auch „Super Turrican" ist eine länderübergreifende Produktion, die in Deutschland entwickelt, aber von der amerikanischen Firma Seika veröffentlicht wurde.

SUPER NES A – C

Actraiser



Ungewöhnliche Mischung aus Action-Jump'n'Run und cleverem Strategiespiel. Optisch und dank des symphonischen Yuzo-Koshiro-Soundtracks auch akustisch beeindruckend. Mit Batterie.

ENIX | JAPAN, 1991

★★★★

Addam's Family

Gute Jump'n Run-Adaption des Kinohits mit abwechslungsreicher Comic-Grafik, aber ohne umwerfende Überraschungen.

OCEAN | GB, 1992

★★★

Aero the Acrobat

Im Ansatz witziges, aber gedehntes 8-MBit-Jump'n'Run, das trotz Trampolin-Gehopse und Feuerreifen-Tricks schnell langweilt. 59% in MAN!AC 1/94

SUNSOFT | USA, 1993

★★

Aladdin

Spannendes Jump'n'Run aus 1001 Nacht. Grafisch dezent schlechter als die Mega Drive-Version. 10 MBit, Paßwort, 80% in MAN!AC 1/94

CAPCOM | JAPAN, 1993

★★★★

Alfred Chicken

Grafik auf NES-Niveau, spielerisch simpel: Durchschnittliches Plattformspiel um Hühner und Eierdiebe, das immerhin herausfordert. 49% in MAN!AC 4/94

MINDSCAPE | GB, 1993

★★

Alien 3

Düsteres Ballerspektakel: Röstet Aliens, rettet Zivilisten und löst Mini-Missionen in einem einzigen Riesenlevel. Viele Waffen, viele Feinde, viel Atmosphäre.

ACCLAIM/LJN | GB, 1993

★★★

Alien vs. Predator

Lieblos heruntergeschluderte SF-Prügelei. Wer auf die armselige Aufmachung steht, hat's an einem Abend durchgespielt. 31% in MAN!AC 2/94.

ACTIVISION | USA/JAPAN, 1993

★

Another World

Unkonventionelles Geschicklichkeitsspiel mit Adventure-Touch und Filmdramaturgie. Famos aninmierte Polygonen-Grafik, aber träge Steuerung. Frustgefahr!

INTERPLAY | F/USA, 1993

★★★

Art of Fighting

Grafisch aufwendige Neo-Geo-Umsetzung mit interessanten spielerischen Ansätzen (Special-Energieleiste, Zooms). Trotzdem kein „Street Fighter"-Konkurrent. 69% in MAN!AC 5/94.

SUNSOFT | JAPAN, 1994

★★★

Asterix

Linientreue Comic-Umsetzung mit Wildschwein, Lorbeerkranz und Zaubertrank: Gut spielbar, aber unoriginell. 60% in MAN!AC 11/93

INFOGRAMES | F, 1993

★★★

Axelay

Bombastisches (aber auch bombastisch schweres) Ballerspiel mit Perspektiven-Wechsel. Drei Levels scrollen horizontal, drei Levels in vertikalem 3D. Macht Euch auf dicke Endgegner gefaßt.

KONAMI | JAPAN, 1992

★★★★

Bart's Nightmare

Wirr aufgereihte Actionsequenzen in TV-gerechter Zeichentrickgrafik. Als „Bartzilla„ auf Zerstörungstour, Ballerei in der eigenen Blutbahn, Kampfflug als Bartman.

ACCLAIM | USA, 1992

★★

Batman Returns

Prügelspiel zum Kinoerfolg. Kämpfen, hüpfen, schwingen am Bat-Seil, rasende Fahrt im Bat-Mobil. Kaum Schlagvarianten, sich ständig wiederholende Feinde.

KONAMI | JAPAN, 1993

★★

Best of the Best

Authentische Umsetzung der härtesten Sportart der Welt. Kein wildes „Street Fighter"-Gekloppe , sondern eine ruhige etwas unspektakuläre Sport-Simulation.

LORICIEL | F, 1992

★★

Blues Brothers

Schweres Jump'n'Run für ein oder zwei Spieler. Die Helden in Anzug und Krawatte sammeln LPs und verwandeln sich in muskulöse Super Blues Brothers.

TITUS | F, 1993

★★

B.O.B.

Schwerfälliges Actionspiel von Programmier-Veteran Chris Gray. Grafisch schlicht, aber mit einigen netten Gags garniert. Guter Durchschnitt.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★

Brett Hull Hockey

Flottes Action-Eishockey mit vielen Optionen, guter Technik und einem Digi-Reporter, der niemals schweigt. 16 MBit, Für ein oder zwei Spieler.
75% in MAN!AC 12/93

NINTENDO | USA, 1993

★★★

Bubsy

Buntes Jump'n Run mit vielfältigen Fortbewegungsarten (fliegen, klettern, in der Achterbahn und auf dem Floß) und zahlreichen Comic-Animationen.

ACCOLADE | USA, 1993

★★★

Bugs Bunny

Zeichentrick-Umsetzung mit großen Sprites und grandiosen Grafik-Gags, aber konventionellem Spielablauf und langatmigen Levels. 70% in MAN!AC 5/94

SUNSOFT | USA, 1994

★★★

Bulls vs. Blazers

Basketball-Simulation mit offizieller NBA-Lizenz und den Playoffs der Saison 1991/92. Leidet an starken Ruckelproblemen.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★

Captain America

Grobschlächtige Grafik, mäßige Musik und dilletantisches Spieldesign verpatzen eine prominente Comic-Lizenz.
29 % in MAN!AC 1/94.

MINDSCAPE | USA, 1993

★

Cal RipkenJr. Baseball

Baseball mit dem „Iron Shortstop" der Baltimore Orioles. Grafik wurde vom Computerspiel „TV Sports Baseball" übernommen. Solide, aber langweilig.

MINDSCAPE | USA, 1993

★★

Caveman Ninja: Joe & Mac

Knüppel-lastiger Steinzeitspaß für zwei. Wer auf Dinos und Jump'n'Run-Action steht, verzeiht die technischen Patzer und das monotone Spielprinzip.

DATA EAST | JAPAN, 1991

★★★

Championship Pool

Vorwärts in die Steinzeit: Mega-umständliche Billard-Simulation mit Spielvarianten en masse.
51% in MAN!AC 1/94.

MINDSCAPE | USA, 1993

★★

Chessmaster

Lieblose Umsetzung des wenig spielstarken Computer-Schachs. Könner sind gelangweilt, Gelegenheits-Spieler greifen mangels Alternative zu.

MINDSCAPE | USA, 1992

★★

Chuck Rock

Humorvoller Steinzeit-Klassiker, der spielerisch mehr auf dem Kasten hat als ein Großteil der Konkurrenz. 70% in MAN!AC 12/93.

SONY | GB, 1993

★★★

Clay Fighters

Witzige Klamaukprügelei als jugendfreie Alternative zu "Mortal Kombat" & Co. Auf Dauer fehlen die taktischen Raffinessen. 70% in MAN!AC 5/94.

INTERPLAY | USA, 1993

★★★

Cliffhanger

Stallone in verschneiter Einöde: Kein Patzer bei der Spielgestaltung, aber langweilig vom Anfang bis zum Ende. 48% in MAN!AC 2/94.

SONY | USA, 1993

★★

Congo's Caper

Zurück in die Steinzeit: Inoffizieller Nachfolger zu „Caveman Ninja". Grafisch noch eine Spur niedlicher, gut spielbar und witzig. Kein Zwei-Spieler-Modus!

DATA EAST | JAPAN, 1993

★★★

Cool Spot

Prima Geschicklichkeitsspiel mit sympathischen Helden, originellen Levels und grafischen Gags. Langfristig etwas ermüdend. Vom Aladdin-Erfinder David.Perry.

VIRGIN | USA, 1993

★★★

Crash Dummies

Treu-doofe Adaption der 8-Bit-Vorlage, die auf einer High-End-Konsole nichts zu suchen hat: Stupide, öde, langweilig. 40% in MAN!AC 1/94.

ACCLAIM/LJN | USA, 1993

★

Crazy Sports

Zehn witzige Reaktions-Wettkämpfe mit James Pond. Nicht allzu tiefgründig, aber gut spielbar und grafisch süß. 69% in MAN!AC 6/94.

SALES CURVE | GB, 1994

★★

Cybernator



Packende Roboter-Schlacht durch abwechslungsreiche Hi-Tech-Levels. Artet stellenweise in eine wüste Zerstörungsorgie aus, die selbst erfahrene Roboter-Piloten kaum noch durchblicken.

KONAMI | JAPAN, 1993

★★★

Darius Twin

Weltraum-Action in der Galaxie der Fische. Technische Mängel und langweilige Feindtaktiken nerven, trotzdem macht das Geballere mit 2-Spieler-Modus Spaß.

TAITO | JAPAN, 1993

★★★

Dennis

Bunte Grafik ist das einzige, was dieses einfältige Geschicklichkeitsspiel zu bieten hat.. Nach dem gleichnamigen Zeitungs-Cartoon. 41% in MAN!AC 12/93.

OCEAN | USA,1993

★

Desert Strike

Beinharter Befreiungskrieg in Nahost: Die Mischung aus Action und Strategiespiel fesselt, fordert höchste Konzentration und taktische Einsatzplanung.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★★

Dino City

Knallbuntes Jump'n'Run im Saurier-Land. Dank putziger Grafik und niedlichem Ambiente für alle Altersklassen geeignet. Für zwei Spieler gleichzeitig.

IREM | JAPAN, 1992

★★★

Dracula

Da nimmt selbst Dracula Reißaus: Das Action-Jump'n'Run zeugt von der Phantasielosigkeit und Inkompetenz der Programmierer. 38% in MAN!AC 1/94.

SONY | GB, 1993

★

Dr Franken

Frankenstein mit Sonnenbrille: Kreuzbrave Jump'n'Run-Umsetzung eines 8-Bit-Titels. Ohne nennenswerte Gags und Grusel-Effekte. 53% in MAN!AC 4/94.

ELITE | GB, 1993

★★

Daffy Duck

Daffy Duck & Friends tummeln sich in einem unterhaltsamen, aber viel zu schwerem Dutzend-Jump'n'Run. 64% in MAN!AC 2/94.

SUNSOFT | USA, 1993

★★

Earth Defense Force

Weltraum-Gemetzel ohne Special FX. Hat im Kampf gegen moderne Ballerorgien („R-Type 3" & Co.) keine Chance. Lasche Grafik, lahme Feinde, Dudel-Sound.

JALECO | JAPAN, 1992

★★

Equinox

Mal was Anderes: Stilvoller Mix aus Geschicklichkeits- und Knobelelementen mit Langzeit-Faszination. Sequel zu „Solstice" auf dem NES. 79% in MAN!AC3/94.

SONY | GB, 1993

★★★★

Euro Football Champ

Müde Fußballsimulation in Absriegsnöten. Das actionlastige Gebolze hat gegen „FIFA Soccer", „Striker" und „Sensible Soccer" keine Chance.

TAITO | JAPAN, 1992

★★

Exhaust Heat

Qualifiziert, aber keine Pole Position: Die Rennsimulation bietet nette 3D-Grafik, aber keine außergewöhnlichen Features. Die Fortsetzung (nur Import) ist besser.

SETA | JAPAN, 1992

★★

F-Zero

Futuristisches Rennspiel mit halsbrecherischen Kursen und vier unterschiedlichen Vehikeln. Intelligente Gegner, superschnelle 3D-Grafik. Noch immer Spitze!

NINTENDO | JAPAN, 1990

★★★★

Fatal Fury

Street Fighter 2-Nachzieher, der gegen das Original und sein Automatenvorbild technisch und spielerisch in die Knie geht. Für zwei Spieler.

TAKARA | JAPAN, 1993

★★

Final Fight 2

Nach wie vor das beste Prügelspiel seiner Art: Abwechslungsreich, ordentlich programmiert und besser als alle Clones. 72% in MAN!C 6/94.

CAPCOM | JAPAN, 1994

★★★

First Samurai

Atmosphärisches Schwertkampf-Abenteuer in vier Levels. Viel Action, dezent eingestreute Rätsel und effektvolle Grafik runden diese Computerspiel-Adaption ab.

KEMCO | GB, 1993

★★★

Flashback

1:1 Umsetzung des französischen Amiga-Spiels. Fesselnde Polygon-Animation, aber frustige Fallen, Feinde und Mini-Rästel. 76% in MAN!AC 1/94.

SONY | F/USA, 1993

★★★

Flintstones

Einfallsloses Jump'n'Run mit "Fred Feuerstein"-Grafik und herzhaften Ruckeleinlagen. Viele Mini-Levels, Paßwort und 2-Spieler-Modus. 59% in MAN!AC 5/94.

TAITO | JAPAN, 1994

★★

Foreman Boxing

Voller Name: „George Foreman K.O. Boxing". Boxspiel ohne Schwung. Statt Sport-Realismus hirnloses Gebolze. Nur für Faustkampf-Fetischisten.

ACCLAIM | USA, 1992

★

Gods

Schlampige Computerspiel-Umsetzung. Technisch hinter dem Mond, spielerisch ganz interessant: Lauft durch verzwickte Plattform-Welten und kämpft gegen gerissene Monster.

MINDSCAPE | GB, 1992

★★

Goof Troop



Karibisches Action-Adventure um Goofy und seinen Neffen Max. Rätseln und Forschen auf einer Pirateninsel – ein feines Genre-Gemisch für Teamworker. 75% in MAN!AC 11/93

CAPCOM | JAPAN, 1993

★★★

GP-1

Überflüssige Zweispieler-Zweirad-Simulation ohne Profil: Ein dreifaches "Wertungshoch" auf das Mittelmaß. 56% in MAN!AC 2/94.

ATLUS | JAPAN, 1993

★★

Home Alone 2

Katastrophaler Geschicklichkeitstest mit Klein-Kevin. Miese Grafik, mieses Spiel. Mit diesem Spiel im Modulschacht bleibt Ihr garantiert alleine...

THQ | USA, 1993

★

Hook

Farbenfrohes Märchen-Jump'n'Run: Peter Pan kann sich knapp über das Mittelmaß hinausfechten. Mit der Mega-CD-Version identisch. 65% in MAN!AC 12/93.

SONY | J, 1993

★★

Humans

Die "Lemmings" lassen grüßen: Unkompliziertes Steinzeit-Denkspiel ohne Überraschungen und mit Sprite-Chaos. 69% in MAN!AC 5/94.

GAMETEK | GB, 1994

★★★

Hunt for Red October

Ab zu den Fischen: Niveauloses Unterwasser-Spiel mit katastrophaler Grafik. Kaum Bezug zum spannenden Kino-Thriller. US-Kids spielen mit der Super-Bazooka.

THQ | USA, 1992

★

Hyperzone

Baller-Geflitze im Tunnel-Format: Enge Fahrbahn, blöde Hindernisse und Feinde, die sich kaum Mühe geben, Euch zu überraschen. Lieb- und belanglos.

HAL | JAPAN, 1992

★

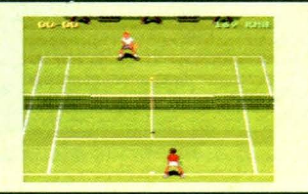
James Bond Jr.

08/15 statt 007: Der Junior-Spion blamiert sich in einem billigen Jump'n'Run ohne Effekte, Gags und neue Spielideen.>

THQ | USA, 1992

★

Jimmy Connors Tennis



„Jimmy Connors Pro Tennis Tour".Brillante Tennissimulation für bis zu vier Spieler. Highlight der deutschen Produktion (vom „Battle Isle"-Erfinder Blue Byte) ist die ausgeklügelte Steuerung.

UBISOFT | D/F, 1993

★★★★

John Madden 93

Zweites „John Madden Football" für das Super Nintendo. Spielerisch gewohnt gut, aber durch zu schnelle Spieler und Flackereinlagen hektisch & unübersichtlich.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1992

★★★

John Madden 94

Stark verbessertes und spielerisch erstklassiges Football-Modul mit Ligamodus und Fünf-Spieler-Option. 85% in MAN!AC 3/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★★

Jurassic Park

Saurier-starkes 16-MBit-Epos mit Dolby-Surround-Sound. Tadelloses Action-Adventure mit toller Atmosphäre und großen Levels. Spannende 3D-Sequenzen.

OCEAN | USA, 1993

★★★

Kick Off

Alles wie gehabt: Viele überflüssige Optionen, undurchsichtige Steuerung und hektisches Gebolze auf dem Platz – selbst die Rote Karte ist zu gnädig.

IMAGINEER | JAPAN, 1992

★

SUPER NES K – P

King Arthur's World
Burgenschlacht im Mittelalter: Lemmings-Variante der „Star Wing"-Programmierer Argonaut. Knifflige Steuerung. Mit Dolby-Surround-Sound und Maus-Option.

JALECO | GB/J, 1993

★★★

King of Monsters
Japanische Filmmonster haben Zoff: Wirre Riesenkloppererei, in jeder Beziehung unterdurchschnittlich. Wer's gerne hirnlos mag, wird kurzfristig unterhalten.

TAKARA | JAPAN, 1993

★

Krusty's Super Fun House
Geschmacklose „Lemmings"-Variante mit Bart Simpson in einer Nebenrolle. Mäuse werden in die Falle gelockt, zerquetscht und geröstet.

ACCLAIM | USA, 1993

★★

Last Action Hero
Das Allerletzte: Action- und Rennszenen mit maximalem Schnarchfaktor. Noch blöder als der gleichnamige Schwarzenegger-Film. 24% in MAN!AC 2/94.

SONY | USA, 1993

★

Lawnmower Man
Filmumsetzung „Rasenmäher Mann". Ordentliche Genre-Mixtur mit guten 3D-Levels und dramatischer Musik. Lang, hart und oft frustrierend. 65% in MAN!AC 4/94.

SALES CURVE/THQ | GB, 1993

★★

Lemmings
Perfekte Umsetzung des Computerspiel-Hits um hundert kleine Trottel: Faszinierendes Echtzeit-Tüftelspiel mit vielen Levels und überragendem Spaß-Faktor. Es darf zu zweit gespielt werden.

SUNSOFT | JAPAN, 1992

★★★★★

Looney Tunes
„Road Runner". Gag-haltige Lehrstunde für Wile E. Coyote. Knackiges, schräg gezeichnetes Jump'n'Run um die Zeichentrickstars. Unglaublich schwer.

SUNSOFT | JAPAN, 1993

★★★

Lost Vikings
Liebevolle Tüftelei um drei Wikinger, die ihren eigenen Kopf haben, aber von Euch simultan gesteuert werden. Spaßige Grafik Gags & clevere Puzzles. Für 2 Spieler.

INTERPLAY | USA, 1993

★★★★

Magical Quest
Eines der schönsten Disney-Spiele der letzten zehn Jahre: Traditionelles Jump'n'Run mit wunderbarer Grafik und einsteigerfreundlicher Steuerung.

CAPCOM | JAPAN, 1992

★★★★

Mario is Missing
Mario als Lockvogel für langatmiges Edutainment: Bestenfalls für Kids bis zu zehn Jahren ein erträgliches Abenteuer. 43% in MAN!AC 1/94. In Deutsch.

MINDSCAPE | USA, 1993

★★

Mechwarrior


Schlacht der Stahlkolosse: Brachial-spannende Umsetzung des klassischen Rollenspiels. Nichts für Tüftler & Pazifisten! Mit Batterie und deutschen Bildschirmtexten. 79% in MAN!AC 5/94.

ACTIVSION | USA/AUS, 1993

★★★★

Mega-lo-Mania
Diese Strategiepsiel-Idee sorgt für Motivation: Habt Ihr Euch erstmal warmgespielt, gibt's kein zurück mehr. Mit Maus-Steuerung. 74% in MAN!AC 2/94.

IMAGINEER | GB/J, 1993

★★★

Metal Marines
"Populous" und "Sim City" werden von Robotern überannt: Echtzeit-Strategiespiel, das Euch kaum Zeit zum Pläneschmieden läßt. 74% in MAN!AC 6/94.

NAMCO | JAPAN, 1993

★★★

Might & Magic 2
Erz-amerikanischer Rollenspiel-Oldie, dem eine grafische und technische Verjüngungskur gut getan hätte. Mit Batterie. 57% in MAN!AC 4/94.

ELITE | USA, 1993

★★

Mortal Kombat
Berüchtigte „Street Fighter"-Variante mit neun digitalisierten Hauptdarstellern, aber ohne die Brutalität des Automatenvorbildes. Teil 2 kommt im Herbst.

ACCLAIM | USA, 1993

★★★★

Mr. Nutz
Putziges Vollblut-Jump'n'Run mit possierlichem Hauptdarsteller und guter Grafik. Spielerisch leicht angestaubt und nicht gerade einfach. 70% in MAN!AC 4/94.

OCEAN | GB, 1993

★★★

Mystical Ninja
Einzigartiges Action-Adventure in deutscher Sprache: Abgefahrene Gags, packende Action und tolle Überraschungen. Für 2 Spieler. 84% in MAN!AC 4/94.

KONAMI | J, 1991

★★★★

Mystic Quest
Kindisch, aber dennoch etwas phantasielos: Monstergekloppe am laufenden Band, große Labyrinthe, niedliche Grafik. Mit Player's Guide. 76% in MAN!AC 1/94.

SQUARE/NINTENDO | J, 1993

★★★

NBA JAM
Perfekte Umsetzung des Erfolgsautomaten: Rasantes Dunkspektakel für bis zu vier Spieler. Schwerpunkt auf Action, nicht auf Simulation. 85% in MAN!AC 3/94.

ACCLAIM | USA, 1994

★★★★

NFL Football
Kümmerliche Grafik, verwirrende Zooms und völliges Durcheinander im Spielablauf: American Football zum Abgewöhnen. 26% in MAN!AC 5/94.

KONAMI | USA, 1993

★

NHLPA Hockey 93
Fesselnde Eishockey-Simulation mit ausgeklügelter Steuerung & vielen Statistiken. Leider ruckeln Animation und Scrolling - schwächer als auf dem Mega Drive.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1992

★★★

NHL Hockey 94
EA macht dem Super Nintendo Dampf: Spielerisch, technisch und optisch deutlich besser als die 93er Version. 86% in MAN!AC 2/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★★

Nigel Mansell GP


Trainingsrunden, diverse Wetterverältnisse und WM-Modus: Gelungene Mischung aus brachialer Bleifuß-Action & detailfreudiger Simulation. Lange Motivation durch viele Spielmodi. 75% in MAN!AC 12/93.

GREMLIN | GB, 1993

★★★

Operation Logic Bomb
Düsterer Durchschnitt: Marschiert durch perspektivisch dargestellte Industrie-Labyrinthe und ballert, sobald sich was rührt. 44% in MAN!AC 1/94.

JALECO | JAPAN, 1993

★★

Outlander
Mad Max ist zurück: Rucklige (und blutige!) 3D-Bleifuß-Levels wechseln mit stupiden Prügelabschnitten. Extrem langweilig.

MINDSCAPE | GB, 1992

★

Pac-Attack
Im Original: „Cosmo Gang". Harmloser "Tetris"-Verschnitt ohne Gimmicks: Das ideale Spiel, um Eltern oder Freundin ans Joypad zu locken. 65% in MAN!AC 6/94.

NAMCO | J, 1993

★★★

Paperboy 2
Uninspirierter Aufguß eines veralteten Spielprinzips: Als Fahrradjunge verteilt Ihr Zeitschriften, weicht herumlaufenden Rasenmähern aus und versucht, wachzubleiben.

MINDSCAPE | USA, 1992

★

Parodius
Ballerspiel mit duschenden Pinguinen, weinenden Jungfrauen und tanzenden Sumo-Schweinen. Eine grafisch & inhaltlich gewagte, technisch & spielerisch aber ungeschlagene Baller-Persiflage.

KONAMI | J, 1992

★★★★★

PGA Tour Golf
Ansprechende Golf-Simulation, die dank intelligentem Turnier-Modus besonders den Solo-Spieler unterhält. Nur optisch ist's etwas enttäuschend.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1992

★★★

Phalanx
Durchschnittliches Ballerspiel von links nach rechts. Solide Extrawaffen, mäßig beeindruckende Gegner-Armada – nur für Action-Freaks.

KEMCO | JAPAN, 1992

★★

Pilot Wings
Mit Fallschirm, Segelflieger und Helikopter: Sport-Flugsimulation mit tollen 3D-Effekten. Bis auf den letzten Level gibt's bei Pilotwings keine Gewalt; Geheimtip.

NINTENDO | JAPAN, 1991

★★★

Pinball Dreams
Bildschirm-Flipper mit vier Variationen & realistischem Kugelverhalten, aber nervigem Ruckel-Scrolling. Eine Computerspiel-Umsetzung. 68% in MAN!AC 4/94.

GAMETEK | GB, 1993

★★★

Plok
Kitschig-Humorvolles Jump'n'Run mit "A"-ha-Effekt: Abgedrehte Grafik, Abrock-Akustik und astreinem Spielwitz. 80% in MAN!AC 1/94.

TRADEWEST	GB, 1993
★★★	

Pocky & Rocky


Ideenreiches Action-Abenteuer mit perspektivischer Japano-Grafik und sympathischen Spielfiguren. Nicht leicht, aber spielerisch gehaltvoll. Mit Zwei-Spieler-Modus. 75% in MAN!AC 12/93.

NASTUME	JAPAN, 1993
★★★	

Pop'n Twinbee


Vertikal scrollende Bonbon-Ballerei um den Knuddel-Helden Twin Bee, der auch in „Parodius" & "Rainbow Bell Adventure" mit dabei ist. Super hektische, aber technisch einwandfreie Automatenumsetzung.

KONAMI	JAPAN, 1993
★★★	

Populous
Macht Berge zu fruchtbaren Feldern. Sind Eure Anhänger zahlreich genug, werden Kreuzritter ernannt, Vulkane und Erdbeben auf den Feind gehetzt.

IMAGINEER	JAPAN/GB, 1991
★★★★	

Powermonger
Vom Olymp aufs Schlachtfeld: Eine Spur komplizierter & detailreicher als das bestechend einfache „Populous", das von den gleichen Programmierern stammt.

IMAGINEER	JAPAN/GB, 1992
★★★	

Prince of Persia
Stilvolle, aber schwere Mischung aus Labyrinth- und Geschicklichkeitsspiel, wegen der realistischen Bewegungen des Hauptdarstellers ein Klassiker.

NCS/KONAMI	JAPAN, 1992
★★★★	

Pugsley's Scavenger Hunt
Phantastisch bunte & einfallsreiche Level-Grafik, unverschämt hoher Schwierigkeitsgrad und Ruckelprobleme. Nur Profis dürfen das Spiel genießen.

OCEAN	GB, 1992
★★★	

Push Over
Cleveres Denkspiel, das auch Geschicklichkeit fordert: Fans dieser Genre-Mischung kommen bei diesem schlicht aufgemachten Grübelmodul auf ihre Kosten.

OCEAN	GB, 1992
★★★	

Rainbow Bell Adventure
Witzig-rasantes Zwei-Spieler-Jump'n'Run im Land der Glöckchen. Der beste Videospiel-Auftritt von Knuddel-Roboter Twin Bee & Co. 77% in MAN!A/94.

KONAMI	JAPAN, 1994
★★★	

Rock'n Roll Racing
Kraftvolles Megabit-Motodrom ohne Fehlzündung: Spannend, hinterhältig und mächtig motivierend. Gute Rock-Musik von Tim Follin. 77% in MAN!AC 4/94.

INTERPLAY	USA, 1993
★★★	

R-Type 3
Endlich ein "R-Type", das dem Super-Nintendo gerecht wird: Altbewährte und neue Ideen in einem rundum geglücktem Actionspektakel. 84% in MAN!AC 6/94.

IREM	JAPAN, 1994
★★★★	

Player Manager
Mit K.H. Rummenigge. Langatmiger Mix aus traditionellem „Kick Off"-Fußball und einem Wust an Manager-Optionen. Kläglicher Sound. 42% in MAN!AC 11/93.

IMAGINEER	GB, 1993
★★	

Run Saber
Saubere Action-Produktion ohne verschwenderisches Drumherum: Ein angenehm spielbarer Verwandter zu Capcoms "Strider". 62% in MAN!AC 2/94.

ATLUS	JAPAN, 1993
★★★	

Sensible Soccer


Minimale Grafik, maximaler Spielspaß: Rasantes Fußball mit genial einfacher Steuerung und Langzeitmotivation, inszeniert von den gleichnamigen Kultprogrammierern. 86% in MAN!AC 1/94.

SONY	GB, 1993
★★★★★	

Sim City
Motivierende Mischung aus Strategiespiel & Wirtschaftsimulation. Leicht aufgepeppte Umsetzung eines US-PC-Spiels. Nutzt die PAL-Auflösung und die Maus.

NINTENDO	JAPAN/USA 1991
★★★★★	

Shadow Run


Action, Grübeln und viel Kommunikation: Ungewöhnliches Cyberpunk-Rollenspiel mit komplexer Story und düsterer Endzeit-Atmosphäre. Mit Batterie. 81% in MAN!AC 3/94.

DATA EAST	USA/AUS, 1993
★★★★	

Skyblazer
Ideenreiches Action-Jump'n'Run vom "Hook"-Schöpfer: Packendes Level-Design und edle Grafik mit "Ghouls'n'Ghosts"-Touch. 82% in MAN!AC 1/94.

SONY	J, 1993
★★★★	

Space Ace
Das ungewöhnliche Spieldesign verschafft dem Weltraumabenteuer einen eigenen Reiz, der den Frustfaktor knapp übertrifft. 64% in MAN!AC 6/94.

EMPIRE	GB, 1994
★★★	

Spanky's Quest
Mittelprächtiges Jump'n'Run im Affenland. Wenig neue Ideen, auf Dauer eintönig und unspektakulär.

NATSUME	JAPAN, 1992
★★	

Spindizzy Worlds
Kniffliger Geschicklichkeitstest um einen Kreisel. Feinfühlige Steuerung, Geduld sowie Köpfchen werden in 100 abstrakten Levels gefordert. Exzentrischer Soundtrack.

ACTIVSION	USA/GB, 1992
★★★	

Star Wing
Tiere im Weltall: Das ultimative 3D-Spiel für das Super Nintendo. Spitzen-Story und Dramaturgie, Hammer-Sound und pausenlose Action. Mit SFX-Chip.

NINTENDO	JAPAN/GB, 1993
★★★★★	

Street Fighter 2
Das beste Prügelspiel. Alle Schlagvarianten der 12 Kämpfer wurden ohne Abstriche vom Automaten auf das 16-MBit-Modul übertragen. Beeindruckend.

CAPCOM	JAPAN, 1992
★★★★★	

Street Fighter 2 CE Turbo
Schneller und bunter als der Vorgänger. Von ein paar neuen Schlagvarianten abgeshen kaum Unterschiede zum brillanten Vorgänger. 93% in MAN!AC 11/93.

CAPCOM	JAPAN, 1993
★★★★★	

Striker
Rasantes Spitzenfußball mit einfacher, aber durchdachter Steuerung und motivierender Soundkulisse. Mit Hallenoption und Zwei-Spieler-Modus.

ELITE	GB, 1993
★★★★	

Sunset Riders
Herrlich destruktive Zwei-Spieler-Ballerei in zünftiger Western-Atmosphäre. Leider fehlen echte Höjhepunkte. 67% in MAN!AC 11/93.

KONAMI	JAPAN, 1992
★★★	

Super Adventure Island
Etwas enttäuschende 16-Bit-Premiere der NES-Erfolgsserie um Master Higgins. Nur fünf Levels, kaum neue Ideen, aber gut spielbar.

HUDSON	JAPAN, 1991
★★★	

Super Air Diver
Trotz DSP-Chip ein Flop: Unfair, langweilig und grafisch öde. Microprose "F15 Strike Eagle" ist das bessere Düsenjäger-Spiel. 36% in MAN!AC 1/94.

ASMIK	JAPAN, 1993
★	

Super Battleship
Super-peinliches "Schiffe versenken" mit Sound und Grafik aus der Videospiel-Vorzeit. Mehr als 4 MBit war's dem Hersteller nicht wert. 25% in MAN!AC 4/94.

MINDSCAPE	USA 1993
★	

Super Bomberman
Allein echt nett, zu viert die Hölle: Wer genügend Kumpels zusammenrufen kann, hat nächtelang Spaß. Fortsetzung folgt. 85% in MAN!AC 12/93.

HUDSON	JAPAN, 1993
★★★★★	

Super Castlevania 4
Laßt die Peitsche sprechen: Simon's 16-Bit-Debüt ist eine erstklassige Fortsetzung der Geisterschloß-Serie. Musikalisch schrill, sehr umfangreich, fesselnd.

KONAMI	JAPAN, 1992
★★★★	

Super Double Dragon
16-Bit-Umsetzung des Action-Oldies. Im Vergleich zu „Final Fight 2" und anderen Prügelspielen hat der Rachefeldzug der Brüder Lee schon etwas Staub angesetzt.

TRADEWEST	USA, 1992
★★	

Super Empire Strikes Back
Trotz Paßwort eine schwere Mixtur aus Action-Jump'n'Run und 3D-Fliegerei. Wegen der edlen Vorlage dennoch motivierend. 76% in MAN!AC 1/94.

JVC/LUCASARTS	USA, 1993
★★★★	

SUPER NES S – U

Super Ghouls'n'Ghosts



In der Unterhose über den Friedhof: Spielerisch abwechslungreiche Version der Kultserie. Sehr schwer, aber enorm motivierend. Tolle Grafik mit Zombies, Geistern & Dämonen. Viele Überraschunsen.

CAPCOM | JAPAN, 1991

★★★★

Super Hockey

Hübsch anzusehendes, aber eine Spur zu wirres 3D-Eishockey. Die Spielbarkeit schlummert auf B-Klassen-Niveau. 64% in MAN!AC 3/94.

NINTENDO | USA, 1994

★★★

Super James Pond

Umsetzung des Computerspiels „James Pond 2: Operation Robocod". Unzählige, riesige Levels. Technisch und spielerisch nicht gerade überwältigend.

OCEAN | GB, 1993

★★

Super Mario All Stars



Noch besser als „Mario World": Drei geniale NES-Spiele wurden optisch & akustisch dezent aufgemotzt, mit einer Batterie versehen und mit den „Lost Levels" gekrönt. 96% in MAN!AC 11/93.

NINTENDO | JAPAN, 1993

★★★★★

Super Mario Kart

Überragendes Go-Kart-Geflitze gegen die Nintendo-Sprite-Prominenz. Zwei-Spieler-Modus & weltmeisterlicher Lachkoeffizient. In jeder Hinsicht perfekt gestaltet.

NINTENDO | JAPAN, 1992

★★★★★

Super Mario World

Über 90 ausgeklügelte Spielstufen garantieren Langzeit-Unterhaltung – selbst nach Monaten gibt es noch die ein oder andere Bonuswelt zu entdecken.

NINTENDO | JAPAN, 1990

★★★★★

Super Off Road

Turbulente Sandkasten-Rally für ein oder zwei Spieler. Wer sich aufs Siegertreppchen rempelt, darf bessere Motoren, Stoßdämpfer und Reifen einkaufen.

TRADEWEST | GB, 1992

★★★

Super Pang

Kein Scrolling, kein 3D: Fesselnd-simples Spielprinzip mit nur einem Manko: Der Zwei-Spieler-Modus des Automaten fehlt. 70% in MAN!AC 6/94.

CAPCOM | JAPAN, 1994

★★★

Super Probotector



„Alien Wars". Das beste Super Nintendo-Action-Spiel. Kino-würdiges Level-Design, dramatischer Soundtrack und Zwei-Spieler-Modus. Mehr Effekte und bessere Grafik bietet kein Konkurrenztitel.

KONAMI | JAPAN, 1991

★★★★★

Super Putty

Primitives Geschicklichkeitsspiel mit vielen Bewegungsarten, viel Chaos und vorprogrammiertem Ärger. Finger Weg! 28% in MAN!AC 6/94.

SYSTEM 3 | GB, 1994

★

Super R-Type

Endlich ein R-Type, das dem Super Nintendo gerecht wird: Altbewährte & neue Ideen in einem rundum geglücktem Actionspektakel. 84% in MAN!C 6/94.

IREM | JAPAN, 1994

★★★★

Super Shanghai

Ein Denkspielklassiker kehrt zurück: Zeitlos fesselnde Tüftelei mit nur kleinen Schönheitsfehlern. Familiengerecht & entspannend.

ACTIVISION | USA 1992

★★★

Super Soccer

Im Original "Super Formation Soccer". Die erste gelungene Fußballsimulation. Mit intuitiver Steuerung und sehenswerter 3D-Grafik. Leider ohne Liga-Modus.

HUMAN | JAPAN, 1991

★★★★

Super Star Wars

"Krieg der Sterne" zum Mitspielen: Grafisch, musikalisch & spielerisch gelungene Interpretation der Kinolegende. 3D-Sequenzen und scrollende Levels.

LUCASARTS | USA, 1992

★★★

Super Swiv

Zwei-Spieler-Action: Einer sitzt im Helikopter, der andere steuert den Jeep. Vertikalscroller, getreue Umsetzung eines Computerspiels für den Amiga.

SALES CURVE | GB, 1992

★★★

Super Tennis

Gelungene, wenn auch trockene Tennissimulation, die gegen das deutsche "Jimmy Connors" kein Match gewinnt.

TONKIN HOUSE | JAPAN, 1991

★★★

Super Troll Island

Geschicklichkeitstest für die Jüngsten. Elemente aus verschiedenen Spieleklassikern, aber keine Abwechslung. 51% in MAN!AC 5/94.

ASC | GB, 1994

★★

Super Turrican



Mit Tempo 200 durch Alien-Welten: Hardcore-Action mit astreiner Technik und einer Menge Special-FX. Made in Germany – der zweite Teil ist noch besser. 74% in MAN!AC 12/93.

SEIKA | USA/D 1993

★★★

Super V-Ball

Eindimensionale Volleyball-Simulation ohne Spielwitz: Bestenfalls für Hardcore-Fans der Sportart interessant. 47% in MAN!C 6/94.

UBI-SOFT | F, 1994

★★

Terminator

So düster, daß Ihr kaum etwas von der brachialen Action mitbekommt: Konventionelle Side-Scroller mit großkalibrigen Waffen & unmöglichem Schwierigkeitsgrad.

MINDSCAPE | USA, 1993

★★

T2: Arcade Game

Endlos lang, endlos schwer, endlos monoton: Automantenumstzung ohne die Schauwerte des Originals. Kompatibel mit der Nintendo-Wumme. 47% in MAN!AC 5/94.

ACCLAIM | USA, 1993

★★

Tiny Toon Adventures



"Buster Busts Loose". Das Meisterwerk des Videospiel-Routiniers Konami fängt die Comic-Atmosphäre perfekt ein. Sechs verrückte Levels plus Zwischenspielchen.Schwer & abwechslungsreich.

KONAMI | JAPAN, 1992

★★★★★

Test Drive 2: The Duel

Mächtig breite Highways, aber mächtig wenig Spielspaß: Langsames 3D-Autorennen mit regelmäßiger Polizei-Patroullie.

ACCOLADE | USA, 1992

★★

Top Gear

Gute, etwas sterile Zwei-Spieler-Raserei, die auf dem englischen Computerspiel-Klassiker "Lotus Esprit Turbo Challenge" basiert.

KEMCO | GB, 1992

★★

Top Gear 2

Hier kennt der Gasfuß keine Gnade: Unrealistisches, aber kurzweiliges Rennspiel in "Lotus"-Manier. Natürlich mit Zwei-Spieler-Modus & Split-Screen. 66% in MAN!AC 3/94.

KEMCO | JAPAN, 1993

★★★

Total Carnage

Kein Spiel für Zimperliche: Die Automatenumsetzung "Total Carnage" ist ein blutiges Rumgeholze für geschickte Joypad-Söldner. 61% in MAN!AC 5/94.

MALIBU | USA, 1993

★★

Tournament Turtles



Straßenkämpfer einmal anders: Unterhaltsames Prügelspektakel mit den Turtles, das spielerisch und grafisch überzeugt. Die Gags der Mega-Drive-Version fehlen jedoch. 81% in MAN!AC 1/94.

KONAMI | JAPAN, 1994

★★★★

Turtles in Time

Zu einfach, zu kurz. Davon abgesehen sorgen die Turtles bei dieser Dauerprügelei in Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft für unbeschwerte 2-Spieler-Action.

KONAMI | JAPAN, 1992

★★★

Utopia

Gegen "SimCity" hat Utopia keine Chance. Dem soliden Spielprinzip stehen verwirrende Steuerung und Mager-Grafik gegenüber. 69% in MAN!AC 1/94.

GREMLIN | GB, 1993

★★★



Gratis Poster beim Fantasy Gewinnspiel!

- ❐ JA, senden Sie mir völlig kostenlos und unverbindlich das 60 cm x 80 cm Poster meiner Bildschirmhelden:
  - ❐ Mr. Nuts
  - ❐ Mortal Kobat
  - ❐ Street Fighter II
  - ❐ Alladin
  - ❐ Clayfighter
- ❐ JA, ich nehme an der großen Fantasy Verlosung teil und will Power für meine Spielekonsole gewinnen:
  - ❐ Top Fighter Joystick
  - ❐ Konsolenspiel nach Wahl
  - ❐ Game Boy mit Mario Land 3

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ/Ort: ______________________

Bitte im Kuvert einsenden!

Fantasy HandelsgmbH.
Mega Gewinnspiel

Postfach 70 70 70
80531 Haar bei München

Fantasy Handelsges.m.b.H.
Postfach 70 70 70
85531 Haar bei München

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SUPER NES V - Z

Virtual Soccer

Gradlinige Fußballsimulation mit traditionellen Werten: Ein Platz im UEFA-Cup ist Hudson's Kicker-Modul sicher. 70% in MAN!AC 2/94.

HUDSON | GB, 1993

★★★

Wing Commander

Als Computerspielumsetzung nur mäßig berauschend, als seltenes 3D-Ballerspiel aber empfehlenswert. Atmosphärische Hintergrundgeschichte.

MINDSCAPE | USA, 1992

★★★

Secret Missions



Der zweite Feldzug gegen die Kilrathi-Aliens. Technisch unverändertes "Wing Commander"-Update mit neuen Missionen, bessserer Musik und anderen Optiken.69% in MAN!AC 12/93.

MINDSCAPE | USA, 1993

★★★

Winter Olympics

Abgesehen von der winterlichen Thematik, nichts Neues: Unterhaltsame Bildschirmolympiade für einen gemütlichen Spieleabend. Leider nur für Solisten. 70% in MAN!AC 4/94.

US GOLD | GB, 1994

★★★

World Cup Striker

Schußstarkes "Strike"-Update mit Optionsinflation und bewährtem Spielfluß: Tempo, Tore und Triumphe für bis zu fünf Spieler. 84% in MAN!AC 6/94.

ELITE | GB, 1994

★★★★

World Heroes

Mißlungener Versuch, das aufwendige Neo-Geo-Vorbild auf Nintendo-Format zurechtzustutzen. Spielerisch nicht erwähnenswert. 59% in MAN!AC 1/94.

TAKARA | JAPAN, 1993

★★

World League Basketball

Im Original "Slam Dunk Shot". Dreamteam für daheim: Spannendes Basketballspiel für ein oder zwei Korbleger.

HAL | USA, 1991

★★★

WWF Royal Rumble



Bis zu sechs WWF-Größen tummeln sich in dieser "Super Wrestlemania"-Fortsetzung in und außerhalb des Rings. Wenig geistreiches, aber actionhaltiges Vergnügen mit allen Original-Manövern der WWF.

ACCLAIM | USA, 1993

★★★★

WWF Super Wrestlemania

Catch as catch can: Aufwendige Wrestlingschlacht mit Original-WWF-Stars. Viele Schlagvarianten, gute Animationen und durchdachte Steuerung.

ACCLAIM | USA, 1992

★★★

Yoshi's Cookie

Tetris trifft Mario: Unterhaltsamer Puzzle- und Reaktionsmix für ein bis zwei Joypad-Artisten. Totale Hektik in späteren Levels! 73% in MAN!AC 2/94.

BULLET PROOF | JAPAN, 1993/94

★★★

Young Merlin



Disney läßt grüßen: Nur Zelda ist besser als dieses grafisch & musikalisch bezaubernde Action Adventure, das Euch u.a. in die Welt der Meerjungfrauen entführt. 81%in MAN!AC 11/93

VIRGIN | USA, 1993

★★★★

Zelda 3: A Link...

...to the Past". Atmosphärisch und spielerisch unübetroffenens Action-Adventure, das selbst die genialen NES-Vorgänger hintzer sich läßt. Deutsche Texte.

NINTENDO | JAPAN, 1991

★★★★★

Zool

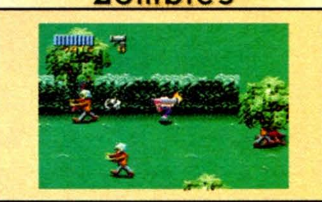


Der englische "Sonic"-Konkurrent rast durch unüberschaubare Levels – ein umfangreiches und knallbuntes, aber entnervend schweres Jump'n'Run. 61% in MAN!AC 1/94.

GREMLIN | GB, 1993

★★

Zombies



Im Original "Zombies ate my Neighbours". Parodie auf bekannte Horrorfilme. Spielerisch O.K., fetzig & originell, dank 55 Levels sehr abwechslungreich. Entwickelt von LucasArts.

KONAMI | USA, 1993

★★★

Redaktions-Hits: Die MAN!AC Top 5

Wir haben viel gespielt, doch nur wenige Module können unsere MAN!AC-Herzen wirklich erweichen. Anbei findet Ihr die persönlichen Top 5 der MAN!AC-Redakteure Martin, Andreas, Ingo, Heinrich, Olli und Winnie. Laßt uns beizeiten mal Eure "All Time Classics" wissen...



Winnie Forster

1. Star Wing
2. Super Probotector
3. Sim City
4. Cybernator
5. Super Ghouls'n'Ghosts

IMPORT: Fire Emblem (Japan)

Oliver Ehrle

1. Street Fighter 2
2. Super Mario Kart
3. Zelda 3: A Link to the Past
4. Axelay
5. Super Bomberman

IMPORT: Final Fantasy 2 (USA)



Martin Gaksch

1. Super Metroid
2. Super Mario (All-Stars & World)
3. Star Wing
4. Super Mario Kart
5. Zelda 3: A Link to the Past

IMPORT: Goemon 2 (Japan)



Ingo Zaborowski

1. Super Mario Kart
2. Parodius
3. Star Wing
4. Tiny Toons Adventures
5. Jimmy Connors Tennis

IMPORT: Super Aleste (Japan)



Andreas Knauf

1. NHL Hockey '94
2. Street Fighter 2 Turbo
3. Star Wing
4. Super Probetector
5. Magical Quest

IMPORT: Actraiser 2 (Japan)



Heinrich Lenhardt

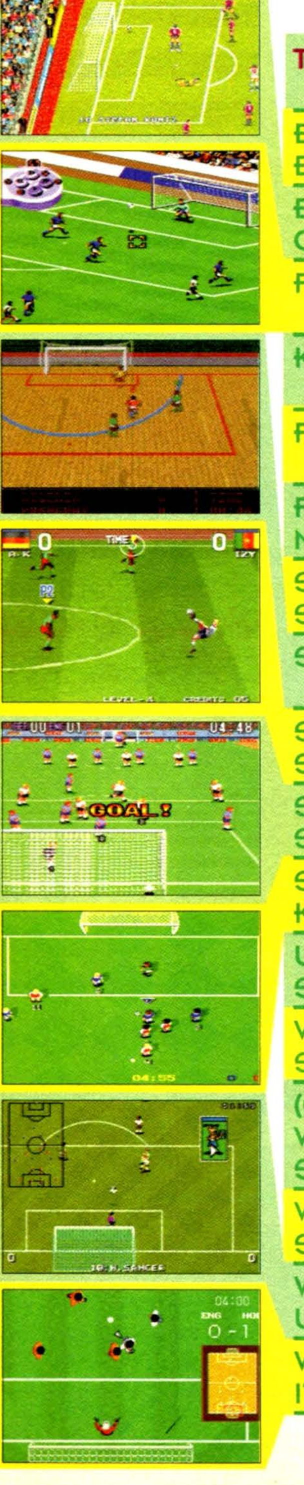
1. NHL Hockey '94
2. Super Mario All Stars
3. Super Mario Kart
4. FIFA Soccer
5. Super Probotector

IMPORT: Super Tetris+ Bombliss (Japan)



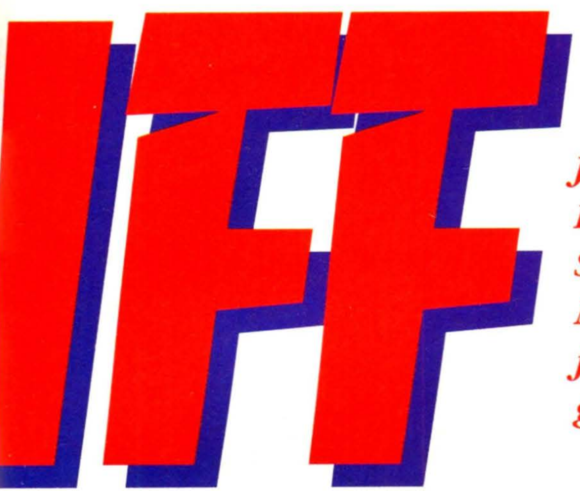
Alle Fußballspiele

ANPF



Titel	System	Hersteller	Anzahl der Spieler	Liga-modus	WM-Modus	Batterie	Paß-wort
EURO FOOT-BALL CHAMP	SN	Taito	1 bis 2	nein	nein	nein	nein
EUROPEAN CLUB SOCCER	MD	Virgin	1 bis 2	nein	nein	nein	nein
FIFA SOCCER	SN MD	Electronic Arts	1 bis 5 (SN) 1 bis 4 (MD)	ja	nein	nein	ja
KICK OFF 3	SN	Imagineer	1 bis 2	ja	ja	nein	ja
PELE	MD	Accolade	1 bis 2	ja	nein	ja	nein
PLAYER MANAGER	SN	Imagineer	1 bis 2	ja	nein	ja	nein
SENSIBLE SOCCER	MD SN	Sony	1 bis 2	ja	nein	ja	nein
STRIKER	SN	Elite	1 bis 2	ja	nein	nein	ja
SUPER SIDEKICKS 2	NG	SNK	1 bis 2	nein	nein	nein	nein
SUPER SOCCER	SN	Human/ Nintendo	1 bis 2	nein	nein	nein	ja
SUPER KICK OFF	MD SN	Imagineer	1 bis 2	ja	nein	ja	nein
ULTIMATE SOCCER	MD	Sega	1 bis 8	ja	ja	nein	ja
VIRTUAL SOCCER	SN	Hudson	1 bis 2	ja	nein	ja	nein
(CHAMPIONS) WORLD CLASS SOCCER	SN MD	Acclaim	1 bis 2	nein	ja	nein	ja
WORLD CUP STRIKER	SN	Elite	1 bis 5	ja	ja	ja	nein
WORLD CUP USA 94	MD SN	U.S. Gold	1 bis 2	nein	ja	ja	nein
WORLD CUP ITALIA 90	MD	U.S. Gold	1 bis 2	nein	ja	nein	nein

IM ÜBERBLICK



Je näher die WM rückt, desto mehr Fußball-Module dribbeln in den Software-Shop: MAN!AC vergleicht die Mitspieler, sichtet Meisterschaftsfavoriten und outet die Absteiger – gnadenlos wie immer.

Klar testen wir jedes Fußballspiel für sich alleine in dem entsprechenden Teil unseres Magazins, doch angesichts des rapide steigenden WM-Fiebers haben wir in tagelanger Arbeit diese Übersicht zusammengestellt. In der Tabelle findet Ihr alle offiziellen 16-Bit-Kickersimulationen, jeweils mit den wichtigsten Daten und Fakten versehen.

Features	Grafik	Sound	Gesamtwertung
⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽	⚽
⚽⚽	⚽⚽	⚽	⚽ (Rote Karte)
⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽⚽ (Pokal)
⚽⚽⚽⚽	⚽⚽	⚽	⚽⚽⚽
⚽⚽⚽	⚽⚽	⚽⚽	⚽⚽ (Haken)
⚽⚽⚽⚽⚽	⚽	⚽	⚽⚽ (Haken)
⚽⚽⚽⚽	⚽	⚽⚽	⚽⚽⚽⚽ (Pokal)
⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽	⚽⚽⚽⚽ (Pokal)
⚽	⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽⚽⚽ (Pokal)
⚽	⚽⚽⚽	⚽	⚽⚽⚽
⚽⚽⚽⚽	⚽	⚽	⚽ (Rote Karte)
⚽⚽⚽⚽	⚽⚽	⚽	⚽⚽⚽
⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽	⚽⚽⚽
⚽⚽	⚽⚽	⚽⚽	⚽⚽⚽
⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽⚽	⚽⚽⚽⚽ (Pokal)
⚽⚽⚽⚽⚽	⚽⚽⚽	⚽	⚽⚽⚽
⚽	⚽	⚽	⚽ (Rote Karte)

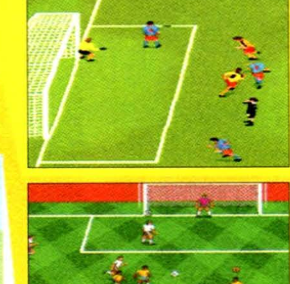


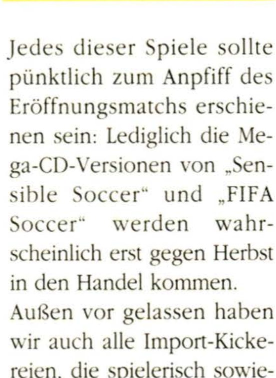












Jedes dieser Spiele sollte pünktlich zum Anpfiff des Eröffnungsmatchs erschienen sein: Lediglich die Mega-CD-Versionen von „Sensible Soccer“ und „FIFA Soccer“ werden wahrscheinlich erst gegen Herbst in den Handel kommen. Außen vor gelassen haben wir auch alle Import-Kickereien, die spielerisch sowieso im Mittelmaß versickern. Weder das auf putzig getrimmte Capcom-Modul „Rock Man Soccer“ (erscheint als "Megaman Soccer" eventuell auch in Deutschland), noch „World Soccer“ von Electro Brain oder Namcos „Prime Goal“ können die meisten offiziellen Simulationen ausdribbeln. Viel Spaß beim Stöbern in der Tabelle.

In letzter Minute konnten wir ein Testspiel mit "Empire Soccer" wagen, das von Graftgold in England programmiert wird. Die leicht überdimensionierte Fußball-Simulation (große Sprites, unendliche Rasen-Weiten) spielt sich flott und reiht sich in die Phalanx der Action-Kickereien ein. Test folgt!

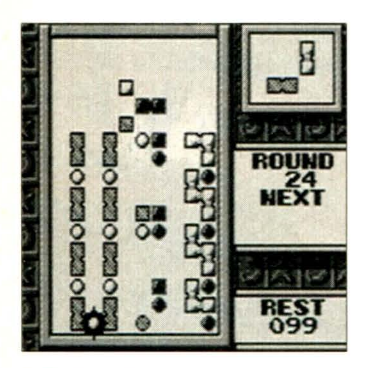




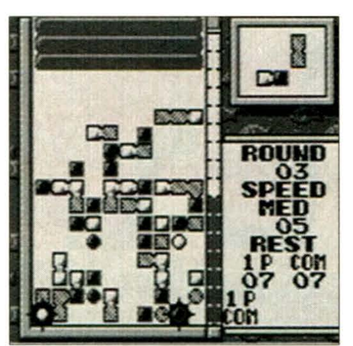
UNABHÄNGIG • UNPARTEIISCH — TOPAKTUELL • INFORMATIV

HAND HELD

Tetris 2

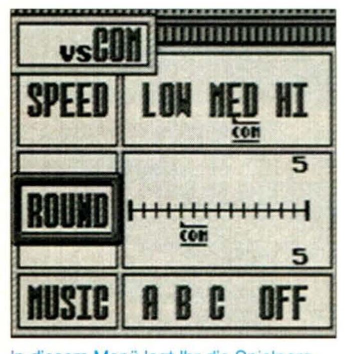


Im Puzzlemodus sind vorgegebene Steinchen-Anordnungen abzubauen

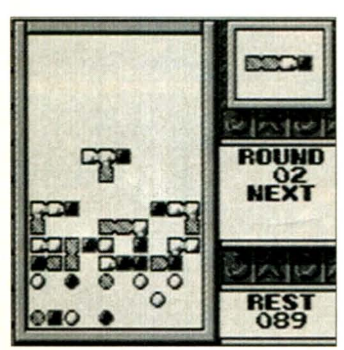


Tretet Ihr gegen den Computer an, leidet Ihr unter Negativ-Extras.

Während die Super-Nintendo-Fortsetzung von "Tetris" leider nicht in Deutschland erscheint (siehe Test des Japan-Importes auf Seite 34), veröffentlicht Nintendo demnächst "Tetris 2" für den Game Boy. Über die Klasse und Popularität des Originals gibt´s keine Diskussion, der Nachfolger kann jedoch diesen Ansprüchen nicht gerecht werden.
Im Ein-Spieler-Modus fährt das Modul mit zwei Spielvarianten auf: Die traditionelle High-Score-Jagd und den mittlerweile etablierten



In diesem Menü legt Ihr die Spielparameter nach Euren Wünschen fest



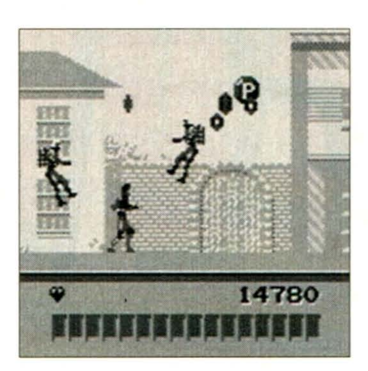
Neues Tetris, neue Regeln: Fügt gleichartige Spielsteine zusammen.

"Puzzle"-Modus. Wie in ähnlichen Geschicklichkeitsknobeleien müßt Ihr hier vorgegebene Steinchen-Anordnungen abtragen. Das Grundkonzept den "Linienabbaus" haben die Entwickler über Bord geworfen. Erstens purzeln anders geformte Puzzle-Teile in den Zylinder und zweitens sind nicht Linien zu komplettieren sondern mindestens drei gleichartige Mauersteine horizontal oder vertikal anzuordnen. Daraus folgert Ihr richtigerweise, daß die Puzzle-Teile aus verschiedenen quadratischen Elementen bestehen – in Grausstufen und Aussehen dezent variiert. Leider motiviert das neue Spielprinzip etwas weniger als die klassische Vorgehensweise. "Tetris"-Puristen reagieren gar verärgert auf die Änderung, Otto-Normal-Spieler merken den Qualitätsverlust ebenfalls sehr schnell.
Damit wir uns nicht falsch verstehen: "Tetris 2" ist für sich genommen ein durchaus angenehmes Knobelmodul, doch die Namensverwandschaft mit dem Original setzt andere Maßstäbe. Auch der Zwei-Spieler-Modus kann die fehlende Faszination trotz Schadenfreude-Koeffizienten nicht herbeizaubern.

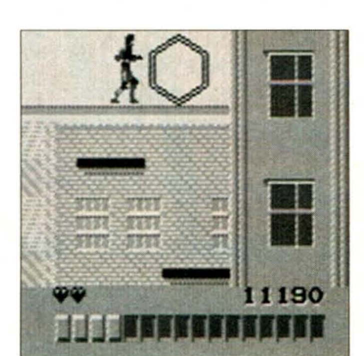
Testmuster von Flashpoint, Oering, Tel.: 04535/2222

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	NINTENDO
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	74%

Lawnmowerman

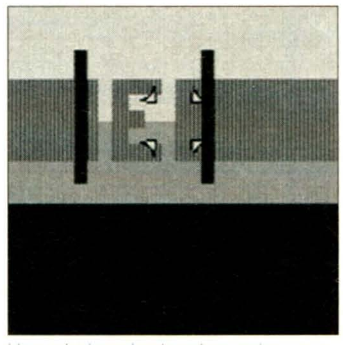


In den Jump'n'Run-Abschnitten sammelt Ihr Extras und Energie.



Das Sechseck ist die Schnittstelle zum Cyberspace

Der erfolgreiche Cyberspace-Film "Der Rasenmäher Mann" (nach der Romanvorlage von Steven King) kommt jetzt für unterwegs. Auch auf dem Game Boy gehen die Experimente von Doktor Angelo schief: Aus dem tumben Gärtner Jobe wird in der virtuellen Realität der wildgewordene CyberJobe, der die Netzwerke dieser Welt an sich reißt und unberechenbar Daten vernichtet. Um die Erde vor dem computerisierten Chaos zu bewahren, schlüpft Ihr in die Rolle des Wissenschaftlers, der CyberJobe aufhalten muß.
Da der Bösewicht Zugang zu den Verteidigungssystemen hat, hetzt er bewaffnete Söldner und andere unfreundliche Zeitgenossen auf Euch, die Angelo mit gezielten Feuersalven durch seitlich scrollende Levels jagen. Ihr rennt und ballert Euch durch verwinkelte Vorstädte und Fabrikanlagen, um den Eingang in die Cyberzonen zu finden, die die einzelnen Spielabschnitte verbinden. Mit der vorher



Um zwischen den Levels zu reisen, fliegt Ihr durch 3-D-Welten.

gesammelten Energie fliegt Ihr durch 3-D-Levels, in denen Ihr Hindernissen ausweicht und durch digitale Tore rauscht.
Habt Ihr alle Spielstufen überstanden, steht Euch noch der finale Zweikampf gegen CyberJobe bevor. Extras wie ein Schutzanzug oder zusätzliche Leben erleichtern die kräftezehrende Aufgabe.
Das Spiel hält sich erstaunlich nahe an die Super-Nintendo-Vorlage – die ebenfalls vom englischen Entwickler Sales Curve stammt. Besonders die 3D-Spielstufen überraschen auf dem Game Boy durch ungewohnte Polygon-Optiken, die Euch in eine (relativ) rasante virtuelle Welt versetzen.
Leider sind die Jump´n´Run-Abschnitte trotz guter Technik – der übliche Verwisch-Effekt wurde vermieden – nicht ganz so gelungen: Die Feinde überfallen Euch in Massen und tauchen ständig neu am Bildschirmrand auf. Die Steuerung ist nicht so exakt, wie man es sich wünscht, außerdem ist der Schwierigkeitsgrad nicht gerade leicht. Insgesamt ist die Mischung jedoch solide. Profis, die auf harte Herausforderungen warten, sollten sich das Modul näher ansehen – Fans des Kinofilms werden sowieso einen Blick riskieren.



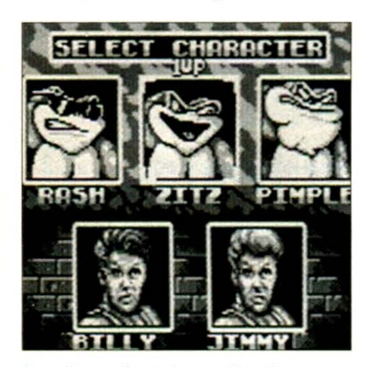
SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	SALES CURVE
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	56%

Battletoads Double Dragon

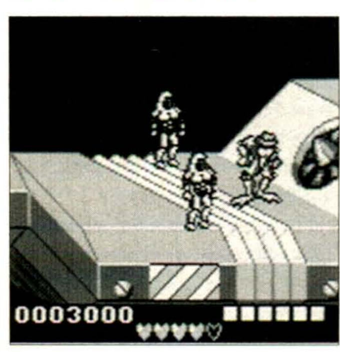
Die Videospiel-Vergangenheit der Titelhelden kann sich sehen lassen: Während "Double Dragon" seit den achtziger Jahren zu den erfolgreichsten Prügelspiel-Serien zählt (das Original debütierte in den Spielhallen, Teil 5 für das Super Nintendo ist gerade in Arbeit), starteten die "Battletoads" ihre Karriere als 8-Bit-Cartridge fürs NES. Die Kröten setzten anfangs vorwiegend auf Jump´n´Run-Elemente (das Original-"Battletoads" zählt noch immer zu den zwanzig besten NES-Modulen), orientierten sich aber bald Richtung "Hau ´drauf"-Genre.

Wenn sich zwei Prügelsippen verbrüdern, dann ist Rabatz garantiert: Drei Battletoads und zwei Double Dragons gehen gemeinsam auf Verbrecherjagd. "Battletoads Double Dragon" ist angesichts der Heldeninflation aufwendig inszeniert – schmucke Hintergrundgrafik, witzige Animationen sowie Vor- und Zwischenspänne illustrieren ein überdurchschnittlich gutes Actionspektakel. Die einzelnen Levels scrollen etappenweise von rechts nach links: Haben sich ein paar Raufbolde herangepirscht, stoppt das Scrolling und Ihr könnt Euch ganz dem Zweikampf widmen. Erst nach erfolgreicher Beseitigung der Schurken dürft Ihr zum nächsten Schauplatz weiterlaufen. Nachdem Ihr die typische Dutzendware an Schlägern sowie extrovertierte Mittelgegner weggeputzt habt, steht der Fight mit dem jeweiligen Obermotz an. Die imposante Erscheinung hat´s meist faustdick hinter den Ohren (soweit vorhanden) und fordert durchaus taktische Kampfkompetenz.

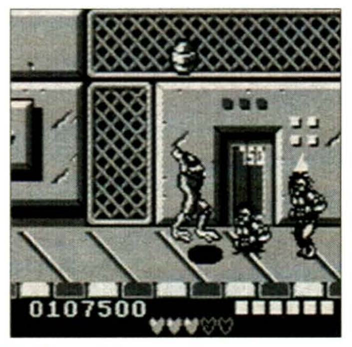
Wer auf deftige Prügelkost steht, scrollende "Hau-drauf"-Levels dem "Street Fighter"-Zweikampf vorzieht und technisch versierte Game-Boy-Spiele schätzt, sollte zuschlagen. Spielerisch ähnelt´s den Versionen für stationäre Konsolen, ist aber vom Level-Aufbau verschieden. Da es "Final Fight" oder "Streets of Rage" nicht für den Game Boy gibt (und leider auch nicht angekündigt sind), muß "Battletoads Double Dragon" wenig Konkurrenz fürchten. Eines der besten Handheld-Actionspiele der letzten Zeit.



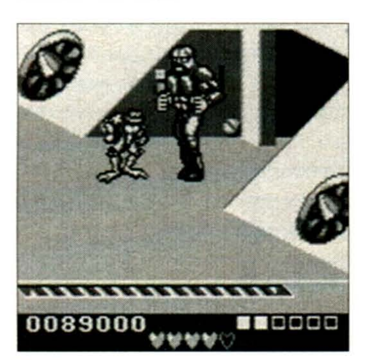
Aus diesem furchtlosen Kämpfer-Quintett wählt Ihr Euren Fighter



Zwei 08/15-Schurken sind für einen Battletoad kein Problem



Die Toads hämmern Widersacher gnadenlos in den Boden



Der Oberschurke des ersten Levels gibt schon nach wenigen Treffern klein bei



SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	TRADEWEST
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	70%

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Oliver Ehrle (oe), Heinrich Lenhardt (hl)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0** **Telefax (0 82 33) 74 01-47**

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Ingo Zaborowski
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titel: © U.S. Gold / Marvel Comics
Fotografie: Joe Schloz
Illustration: Roger Horvath
Comic: Armin Mühsam (Zeichnung), Andreas von Lepel (Text)
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenleitung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12 Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196 Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Litographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Str. 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Fragen, die gehäuft und im doppelten Dutzend in unserem Briefkasten landen, behandeln wir im Rahmen anderer Rubriken des Magazins (News, Know-How, Last Resort) oder unter "Antworten ganz kurz". Eine individuelle Rückantwort ist uns – so leid's uns tut – aus personaltechnischen Gründen nicht möglich. Schreibt uns trotzdem, denn nur so wissen wir, welche Themen Euch interessieren bzw. welche Probleme Euch quälen. Unser Wort 'drauf: MAN!ACs lesen jeden Brief.

Amigamaniacs

Ein dickes Lob für Eure Zeitschrift: In keinem anderen Blatt bekommt man so viele Tests geboten. Nachdem ich mit meiner Amiga CD 32-Konsole sehr zufrieden bin, habe ich mir vor ein paar Tagen zum ersten Mal die MAN!AC gekauft. Bis auf das auch akustisch grandiose "Pirates! Gold" und "Microcosm", das nicht nur besser aussieht, sondern sich auch besser spielt als auf dem Mega CD, waren Eure CD 32-Tests fair.

Trotzdem habt Ihr in der Mai-Ausgabe auf den Leserbriefseiten erwähnt, daß sich das CD 32 nicht auf dem Markt durchsetzen wird. Was soll das? In England hat sich das CD 32 über 160.000 Mal verkauft und ist dort eine der wichtigsten Konsolen. In Deutschland wurden mehr als 25.000 Einheiten verkauft und die Zahlen steigen stetig. Allein in meiner Kleinstadt kenne ich bereits fünf Leute, die das CD 32 zu Hause haben. Außerdem folgen in den nächsten Monaten Spiele wie "Rise of the Robots", "Formula One Grand Prix", "Gunship 2000" und "Mega Race". Warum sollten Firmen wie Microprose den Aufwand für CD-32-Versionen treiben, wenn es sich angeblich nicht durchsetzen kann? Ich glaube fest an den Erfolg des CD 32 auf dem deutschen Markt.

Ein frustrierter Amiganer

Ich muß Helmut Sauber in Heft 5/94 recht geben. Die anderen CD-Konsolen müssen erstmal die Verkaufszahlen erreichen, die das CD 32 gebracht hat. Bei den Preisen, die fürs 3DO, CDi und demnächst wohl auch für das PSX verlangt werden, glaub' ich das kaum. So wurde das 3DO in den USA zum Beispiel nur 8.000 Mal verkauft!

Wenn zum Weihnachtsgeschäft '94 mehr deutschsprachige CD-Movie-Software erscheint, wird sich das CD 32 bestimmt noch besser verkaufen und als Zweitkonsole bei vielen Sega- und Nintendo-Besitzern stehen.

Werner Gröger, Grenzach

Die Katze brüllt!

Seit Anfang März besitze ich einen Atari Jaguar und so richtet sich mein Interesse auf Artikel und Hinweise zu diesem phantastischen Gerät. Da ich Euer Magazin bisher nicht kannte, war ich positiv überrascht, so viele Hinweise und Tips zum Thema Jaguar zu finden. Selbst das kleine Lynx habt Ihr in dieser Ausgabe nicht vergessen. Da Ihr auch einen mehrseitigen Report über Spielentstehung im Heft hattet, kaufte ich mir die MAN!AC.

Später las ich zwei Leserbriefe zu einem "Future Shock"-Artikel in Ausgabe 2/94 . Scheinbar hattet Ihr damals die Zukunft des Jaguars in Frage gestellt, was einige Jaguar-Besitzer erboste. (...)

Ein Leser meinte, daß Ihr dem Jaguar nur eine Außenseiterrolle einräumt. Fairerweise müßte man dann anderen Konsolen (Neo Geo, 3DO usw.) in die gleiche Ecke stellen. Ist Euch entgangen, daß sich Sega und Nintendo nicht mehr so große Werbeblöcke wie in der Vergangenheit leisten?

Ich kann dem Leser Frank Liefenbach nur gratulieren, sein Geld in ein günstigeres Jaguar investiert zu haben, anstatt in eine überteuerte 3DO-Konsole, die nicht annähernd die selbe Leistung bringt. (...)

Die von Björn Bernbom erwähnte Liste besteht aus offiziellen Atari-Nennungen und findet sich im AEO, einem vierzehntägigen Atari-Online-Magazin. Sie ist bis heute nicht einer "realistischen Kalkulation" gewichen. Das AEO schreibt weiterhin: "Neben den hier aufgelisteten existieren weitere Entwicklergruppen; ein sehr bekanntes japanisches Unternehmen besitzt drei Jaguar-Entwicklungssysteme." Wie mir persönlich bekannt ist, wollen auch deutsche Firmen für den Jaguar entwickeln.(...)

Für das 3DO sollen zwar schon 500 Firmen entwickeln, allerdings wird nicht erwähnt, daß auch hier nicht alle Projekte realisiert werden und wohl auch eine Menge Mist dabei herauskommt.

Die Zahl der offiziell genannten Entwickler (86) wäre noch größer, wenn Atari wahllos Lizenzen verteilen würde. Atari möchte verhindern, daß jeder kleine Möchtegern-Programmierer Projekte ankündigt und am Ende doch nicht realisiert. Somit sortiert Atari im Vorfeld die Spreu vom Weizen und unsichere Projekte werden damit minimiert.

Matthias Karius, Minden

Das Gefeilsche "Wer hat die meisten Entwickler" erreicht ein kritisches Stadium. Besitzer von Atari- und Commodore-Computern sind ja bereits in der Vergangenheit durch lächerliche „Atari 800 gegen C 64" bzw. „Amiga gegen ST-Diskussionen" aufgefallen. Ingo & Winnie meinen: Werdet endlich erwachsen und akzeptiert die Realität! Kryptische Umschreibungen wie "ein sehr bekanntes japanisches Unternehmen" können uns nicht zu anhaltendem Jaguar-Jubel hinreißen. Fact ist – so leid es uns als Atari-Fans der ersten Stunde tut – daß nur wenige Hersteller ihr Entwicklungssystem ernsthaft nutzen. In Hinsicht auf die "500" 3DO-Lizenznehmer stimmst Du uns da ja zu. Mit der von Dir angesprochenen Entwickler-Vorauswahl scheint Atari keine glückliche Hand gehabt zu haben: 80 Prozent der "Firmen" fallen in die Kategorie "No Name ohne Erfolgs-Profil", während Teams wie Rebellion noch immer an einem überfälligen "AVP" tüfteln. Fünf fertiggestellte Spiele sind in Anbetracht der knapp hundert zuverlässigen Entwickler etwas kümmerlich.

Hardware her!

Ich bin Euch seit 1991 treu – natürlich auch seit der ersten MAN!AC. Ich besitze fünf Konsolen (Game Boy, Game Gear, NES, Master System und Super Nintendo), habe knapp 200 Module durchgezockt und möchte Euch fragen, welche CD-Konsole Ihr mir empfehlen könnt. Bitte sagt nicht, daß ich irgendwo nachschlagen soll. Stellt Euch einfach vor, ein wütender Probotector stürmt in Eure Redaktion und bittet Euch ganz höflich (wie das eben so ist mit einer Riesenwumme in der Hand), ihm alle CD-Konsolen auszuhändigen. Nur eine läßt er Euch gnädigerweise da. Welche würdet Ihr behalten?

Außerdem würde mich interessieren, ob die ganz normale PC-Engine und Hu-Cards noch erhältlich sind. Ist die Engine oder die Duo-Engine PAL-tauglich?

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Das 3DO-Grundgerät besitzt nur einen Joystick-Anschluß. Einen zweiten Port findet Ihr im Gehäuse des ersten Pads.

Die Verkaufszahlen des 3DO werden auf gut 200.000 geschätzt. Davon wurde über die Hälfte in Japan abgesetzt. Ein deutscher Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest.

Eine Fortsetzung von World of Illusion auf dem Mega Drive ist nicht geplant. Als indirekte Fortsetzung zu Tiny Toons erscheint ein Sportspiel mit den Zeichentrick-Stars.

Namcos 3D-Automat Ridge Racer (MAN!AC 12/93) gibt es in vier Gehäuse-Varianten: Standard (Großbildschirm, Pedale, Lenkrad, Gangschaltung; 198 000 Yen), Deluxe (aufwendigeres Gehäuse; 300 000 Yen), 3-Screen (Deluxe mit drei Bildschirmen; 500 000 Yen) und Full-Scale (Garage, Mazda MX-5, Leinwand; 21 000 000 Yen). Außerdem existiert eine Multiplayer-Version aus bis zu vier vernetzten Deluxe-Kabinetten. Die erste Heimversion ist für das Sony PSX angekündigt.

Das Sony PSX wurde noch nicht offiziell der Öffentlichkeit vorgestellt. Die meisten technischen Daten und Ausstattungsmerkmale beruhen auf Spekulationen. Als gesichert gilt, daß das PSX ein CD-Laufwerk besitzt und eine 32-Bit-CPU aufweist.

Ob der neue Kämpfer aus Super Street Fighter 2 Turbo auch in der Heimumsetzung mitspielt, ist noch nicht bekannt. Geplant ist das Modul in den USA für Sommer '94.

Beherrscht sie Full Motion Video? Was kostet die Duo-Engine und die CDs? Meine Lieblings-Animes sind übrigens "Venus Wars", "Ultimate Teacher", "Akira", "Urotsukidoji" und "Dominion".

Holger Brandstetter, Linz

Dein Probotector-Szenario hat uns in helle Aufregung versetzt: Martin hat sein CD-I versteckt, Ingo alle Mega-CDs nach Hause geschafft und Winnie die CD-ROMs aus unseren Apples entfernt. Nur das CD 32 haben wir dem Probotector als Opfergabe stehengelassen...

Gerne behalten würden wir auch das Multi Mega, ein schnuckliges Gerät mit gewaltiger Software-Basis (alle Mega Drive und Mega-CD-Spiele), das aber nicht 100% zukunftssicher ist. Da nur 6.000 Stück in Deutschland ausgeliefert wurden, mußt Du schnell zugreifen.

Die Duo-Engine ist vor allem für Leute mit viel Geld und exzellenten Japan-Kontakten interessant. Obwohl die Neuerscheinungen spärlicher werden (90 Prozent auf CD), stehen Dir damit theoretisch 600 Spiele der wichtigsten Japano-Hersteller zur Verfügung. An einen PAL-Fernseher läßt sich das Gerät leider nicht anschließen – Full Motion Video gibt's bislang nur bei amerikanischen Spielen wie "Sherlock Holmes" und "It came from the Desert", die jedoch nicht mehr erhältlich sind.

HERO

Roboter-Söldner "Turrican" hat seinen Videospiele-Kumpels eines voraus: Er ist "Made in Germany". Die Düsseldorfer Spieleschmiede Rainbow Arts, Ende der achtziger Jahre ein aufstrebendes Software-Haus, veröffentlichte mit "Turrican" 1990 ein technisch atemberaubendes Actionspektakel auf dem Heimcomputer Commodore 64. Für Grafik, Programmierung und Spiel-Design zeichnete ein Mann ganz alleine verantwortlich: Manfred Trenz, seines Zeichens Entwickler von "Katakis" und "R-Type" für den C 64. Die Umsetzung auf den Amiga lag in den Händen von Factor 5, damals eine lose Ansammlung von Spiele-Freaks, heute das bekannteste und professionellste deutsche Programmier-Team. Die Gruppenarbeit trug Früchte und bescherte den Amiga-Besitzern ein erfolgreiches sowie grafisch und spielerisch hochkarätiges Action-Inferno. Die Geburt des einzigen deutschstämmigen Spielehelden war vollbracht.

Während sich Factor 5 mit "Turrican 2" für den Amiga beschäftigte ("Turrican"-Erfinder Manfred Trenz werkelte an der C-64-Version), kaufte Accolade die Rechte, Umsetzungen für Mega Drive und Game Boy zu entwickeln. Leider schaute den Jungs keiner über die Finger, und so mutierte das Vorzeige-Ballerspiel zu technisch und spielerisch müden Konsolen-Adaptionen. Sogar eine Version für die japanische PC-Engine schaffte es in die Kaufhausregale. Leider zu Unrecht, denn sie gilt als die schlechteste Konvertierung. Parallel wiederholte "Turrican 2" auf dem Amiga den Erfolg des Erstlings, und Accolade konnte nicht widerstehen, ein zweites Mal die Konsolen-Rechte aufzukaufen. Da sie parallel die Lizenz zum unterbelichteten Kinofilm "Universal Soldier" erwarben, wurde aus "Turrican 2" urplötzlich das Spiel zum Roland Emmerichs Leinwand-Showdown. Die bemitleidenswerten Käufer (Mega-Drive- und Super-Nintendo-Fans kamen in Frage) opferten über 100 Mark für ein trostloses Geballere.

SPIELOGRAFIE

1990	Turrican (C 64)
1991	Turrican (Amiga)
1991	Turrican (Mega Drive)
1991	Turrican (PC-Engine)
1991	Turrican (Game Boy)
1992	Turrican 2 (Amiga)
1992	Universal Soldier (Mega Drive)
1992	Universal Soldier (Super NES)
1992	Super Turrican (NES)
1993	Turrican 3 (Amiga)
1993	Super Turrican (Super NES)
1994	Mega Turrican (Mega Drive)
1994	Super Turrican 2 (Super NES)

Die Mega-Drive-Adaption des Original-Turrican wurde verhunzt: Lieblos (Grafik) und inkompetent (Spielverlauf) sind die passende Adjektive.



"Turrican 2" erschien auf Mega Drive und Super Nintendo als "Universal Soldier": Leider auf beiden Systemen eine miese Umsetzung.



Das erste "echte" 16-Bit-Turrican: Factor 5's "Super Turrican" begeisterte die Action-Freaks und bietet Dolby-Surround-Sound.



Coming soon: "Super Turrican 2" wird ein Spiel der Spezialeffekte. Obiges Maul eines Endgegners "dreht" förmlich durch.

Um die Ehre von "Turrican" wiederherzustellen, entschloß sich Factor 5 schließlich, den beiden 16-Bit-Konsolen höchstpersönlich eine würdige "Turrican"-Episode auf den Prozessor zu schneidern. Obwohl "Super Turrican" für das Super Nintendo als erste Variante erschien, war "Mega Turrican" ein paar Monate früher fertiggestellt. Allerdings fand sich für das perfekt inszenierte Hardcore-Gemetzel zunächst kein Vertrieb. Sega verweigerte aus Ressentiment gegen Accolades "Turrican" (Accolade war seinerzeit ein inoffizieller Spielelieferant für Sega-Konsolen) die Freigabe. Erst nach langen Wirren schnappte sich Data East das Programm und hatte somit eines des technisch fortschrittlichsten Mega-Drive-Spiele im Sortiment. Nebenbei entwickelte Factor 5 mit dezenter Unterstützung von Kaiko (ebenfalls ein deutsches Software-Haus) "Turrican 3" für den Amiga. Inhaltlich weist es vereinzelt Ähnlichkeiten zu "Mega Turrican" auf.

Am Grundkonzept änderte sich übrigens seit den Anfängen wenig: "Turrican" ist ein extrem gut bewaffneter Robo-Fighter, der sich durch futuristische Landschaften kämpft, die beispielhaft sanft in alle Richtungen scrollen. Unterwegs sammelt er Extras und Diamanten, brutzelt ein paar Tausend Aliens hinweg und ärgert sich mit fantasievollen Obermotzen herum. Als Vorbilder dienten den Entwicklern augenscheinlich die frühen "Metroid"- und "Probotector/Contra"-Spiele.

Zur Zeit arbeitet Factor 5 an dem 16 MBit starken "Super Turrican 2" für Super Nintendo und ist zuversichtlich, mit diesem Spiel die Krönung der "Turrican"-Reihe abzuliefern. Erste Demos offenbarten, daß wir mit unzähligen Mode-7-Szenen, unglaublicher Farbenpracht und dramatischer Sprite-Inflation auf dem Bildschirm rechnen dürfen. Für die spätere Zukunft denkt Factor 5 über "Virtual Turrican" für die neue 32-Bit-Konsole von Sega nach. Projektleiter Julian Eggebrecht sinniert am Telefon von einer "imaginären Kamera, die sich hinter Turrican befindet. Wir haben jede Menge Ideen, wie man ein spielbares 3-D-Actionspektakel realisiert. Technisch ist´s machbar."


MAN!AC
TURRICAN



Asian Trash Cinema

In der japanisch-amerikanischen Koproduktion „Battle Angel Alita“ gibt eine mechanische Killerin ihr blutiges Debüt.

Spannung oder Slapstick, Humor oder Gewalt? Welche Elemente Euch im Film erwarten, seht Ihr im Kasten am Ende der Rezension. Ganz einfach: Je mehr Totenschädel, desto mehr Horror, jedes Herz eine Liebesszene.

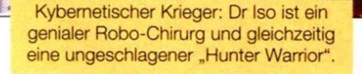
Action
Fantasy
Horror
Romance
Science Fiction
Sex
Slapstick
Special Effects
Splatter
Thriller

Blutiger Engel

Battle Angel Alita

„Der Kampfroboter "Alita" ist ein Findling im Schrotthaufen am Fuße der fliegenden Stadt Zarem. Der Kybernetiker und Androiden-Chirurg Dr. Ido weiß, daß er etwas besonderes in den Händen hält, als er ihren kahlen Metallschädel aus dem Industrie-Müll birgt. Wenige Einstellungen später "lebt" Alita wieder, ein Mädchen aus Fleisch und Stahl mit schwarzer Haarpracht und den größten Augen seit Disneys Bambi.
Um sie herum hausen Cyborg-Verbrecher und mechanische Kopfgeldjäger sowie die Ausgestoßenen der menschlichen Gesellschaft. Die fliegende Stadt, unerreichbar für Normalsterbliche und Roboter, ist das Traumziel der "Battle Angel Alita"-Protagonisten. Nur wer viel Geld hat, scheint dort hinauf zu können.


Schnelle Schnitte & viel SFX: Die explosiven Duelle bilden den grafischen Höhepunkt der beiden Alita-Filme.


Kybernetischer Krieger: Dr Iso ist ein genialer Robo-Chirurg und gleichzeitig eine ungeschlagener „Hunter Warrior“.




Battle Angel: Nachdem Iso sie aus dem Industrie-Müll geborgen hat, weckt der Anblick von Blut Alitas alte Existenz.

Einzig Alita entwickelt – zumindest in den auf "Battle Angel Alita" zusammengefaßten Episoden "Rusty Angel" und "Tears Sign" – nicht den Wunsch, nach Zarem zu fliehen. Sie möchte wie der vermeintliche Kybernetiker Dr. Ido nicht aufsteigen, sondern als "Hunter Warrior" die Verbrechen der Endzeit bestrafen.
Die Anime-Serie heißt im japanischen Original "Gunnm", das mörderische Mädchen Gally. Während der Film in Japan brandneu ist, erfreut sich der Comic in den USA und dem europäischen Umland seit Monaten größter Popularität. Bedenkt man, daß der "Gunnm/Alita"-Erfinder Yukito Kishiro, die Hochzeit des Zeichentrick schon 1984 beendet sah, ist der 54minütige Anime eine Renaissance mit langen Kamerafahrten und plötzlich einsetzenden Schnitt-Orgien. Auf ein Happy End braucht Ihr Euch aber nicht einstellen...

Battle Angel Alita

LAUFZEIT	54 MIN
VERSION	ENGLISCH



Eine charismatische Heldin, hordenweise Roboter und Blut in Strömen: Harter Endzeit-Science Fiction mit romantischen Momenten.





Mit dem Auftauchen von Alita sind die Tage der Robo-Gangs gezählt (rechts). Ihre erste Romanze (z.B.v.l.) wird durch einen Hunter Warrior jäh gestört – Alita erlegt den Kopfgeldjäger (ganz rechts), kann aber das Ende ihres Freundes nicht verhindern.

Dieser Kampfmech bleibt Wataru auf den Versen: Dank der richtigen Software repariert sich die Maschine nach jedem Zusammenstoß.



Die Geißel der Menschheit: Dieser falsche Priester ist ein begnadeter Mech-Pilot.



Nachdem sich Wataru und Sophia kennengelernt haben, steht einer Romanze nichts mehr im Weg.







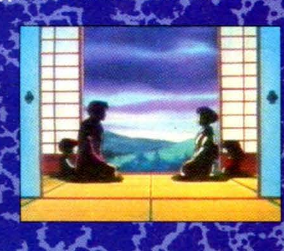
Der Mechpilot hat ausgedient (links), seine Maschine läuft Amok und erledigt alles, was sich bewegt (mitte). Der böse Priester endet durch einen gezielten Schuß (rechts).

Wüster Hexentanz:

The Laughing Target

Die hübsche Azusa wurde in ihrer Kindheit Yuzuru versprochen. Nach zehn Jahren trifft sie ihren Zukünftigen wieder und muß feststellen, daß der Frauenheld inzwischen das Mädchen Satomi liebt. Azusa ist nicht erfreut: Die geheimnisvolle Schönheit wandelt sich zu einer hinterhältigen Hexe, die vor dem Mord an ihrer Nebenbuhlerin nicht zurückschreckt. Nachdem Yuzuru von ihrer Bosheit überzeugt wurde, setzt er dem Spuk mit Pfeil und Bogen ein blutiges Ende. Düstere Szenarien, geheimnisvolle Geschehnisse und mystische Rückblicke in die Vergangenheit prägen die 49minütige Story. "Only You" für ein älteres Publikum: Der zweite Teil des "Rumik World"-Zyklus hat eine auffallend ähnliche Geschichte, ist aber technisch ausgereift und inhaltlich gewalttätig wie „Fire Tripper", der erste Teil der Serie.





Zurück in die Steinzeit

Wind of Amnesia

Im Sommer 1999 wird die Erde von einem geheimnisvollen Unwetter heimgesucht, das der Menschheit ihr gesamtes Wissen raubt. Alltägliche Gegenstände werden zu Wundern, Freunde und Verwandte zu Unbekannten. Alles, was den Menschen bleibt, ist ihr Instinkt – es herrscht das Gesetz des Dschungels. In dieser Welt der Gewalt trifft ein Junge ohne Vergangenheit auf den Querschnittsgelähmten Johnny – der einzige Mensch, der sein Gedächtnis nicht verloren hat. Johnny war Teil eines militärischen Forschungsprojektes: Statt eines organischen Gehirns arbeitet ein Computer in seinem Kopf. Johnny tauft seinen neuen Freund auf den Namen "Wataru" und lehrt ihn alle Dinge, die für das Überleben wichtig sind: Als Johnny stirbt, kann Wataru bereits mit Waffen umgehen, ein Auto lenken, giftige Pflanzen von genießbaren unterscheiden. Jetzt will er Johnnys letzten Wunsch erfüllen – der Menschheit ihr Wissen zurückzugeben. Auf seiner Reise lernt der langhaarige Held die geheimnisvolle Sophia kennen, vernichtet Kampfroboter und befreit eine Stadt von ihrem grausamen Unterdrücker. Das Geheimnis des unheilbringenden Sturmes kann Wataru jedoch nicht lösen – nur Sophia scheint mehr zu wissen, als sie ihrem Begleiter verrät.

"Wind of Amnesia" unterhält mit einer Action-geladenen Geschichte, die Euch bis zur letzten Minute in ihrem Bann hält: Erst nach und nach enthüllt Sophia ihre wahre Identität. Während Ihr über die Rahmengeschichte nachtüftelt, knackt Wataru die Rätsel seiner Nebenabenteuer. Auch technisch gibt's während der 81 Minuten nichts zu Meckern: Die effektvollen Einstellungen aus der subjektiven Sicht des Helden sind originell, die ausgeklügelten Perspektivenwechsel und Zooms beeindruckend. "Wind of Amnesia" ist ein spannender Mix aus Zukunftsthriller und Steinzeitsplatter, der die späte Geburt und die Lebensgeschichte des tapferen Wataru erzählt – eines idealen Helden, der niemals kämpfen will, aber fester zuschlägt als seine Feinde.

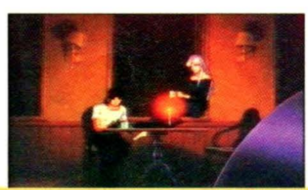
Wind of Amnesia

Laufzeit	81 Min
Version	Englisch



Zukunftsheld Wataru kämpft in einer archaischen Welt ums Überleben: Blutig, fesselnd und voller Action.

Die vorgestellten Animes erhaltet Ihr im gutsortierten Spiele-Fachhandel oder direkt bei Game Syndicate in Selters. Letzterer führt alles zum Thema – fragt nach Mangas, Anime-Klassikern oder Import-Laser-Disks.







Mit Hilfe eines Militärcomputers lernt Wataru wieder sprechen (links). Danach lehrt ihn Johnny den Umgang mit Waffen (2.v.r.), was sich prompt im Kampf gegen den Mech als nützlich erweist: Wataru erledigt Ihn mit einem Schuß (rechts).

Fortsetzung aus MAN!AC 6/94









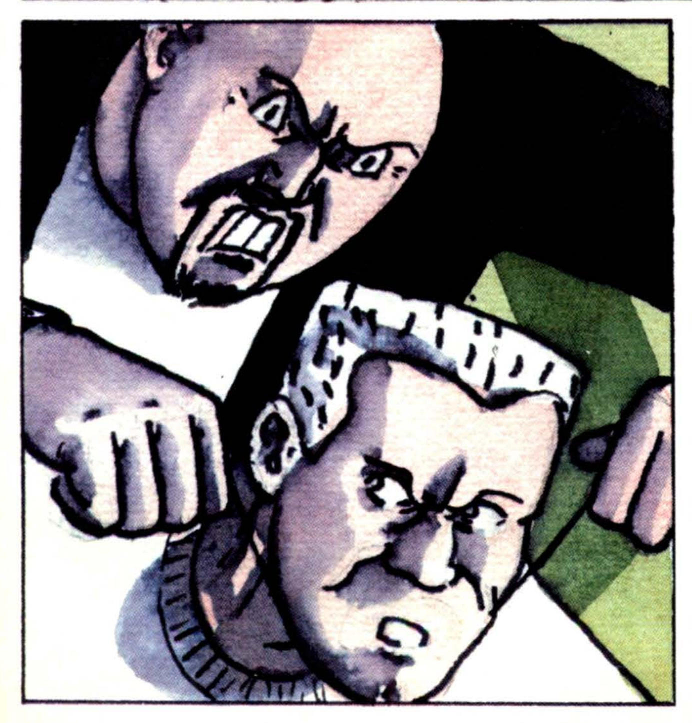














Zeichnung: Armin Mühsam • Story: Andreas von Lepel

to be continued...



HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Wer sich für Automatenplatinen interessiert, wendet sich entweder direkt an GT-Elektronik in der Schweiz oder an die Versandhändler Gig'a Byte oder Wolfsoft. Lobenswerter ist jedoch, selbst auf die Suche nach Platinen zu geben: Fragt in der Spielhalle um die Ecke, ob aktuelle oder alte Platinen (meist sehr billig) verkauft werden. Achtet darauf, daß Ihr auch die dazugehörige Dokumentation erhaltet, da hier die Einstellungen der DIP-Schalter vermerkt sind. Über diese Miniaturschalter stellt Ihr neben Schwierigkeitsgrad auch Leben- oder Continuezahl ein.

Freispiel

Das moderne Videospielgeschäft bringt die eigenartigsten Auswüchse hervor: Alle, denen die technischen Fertigkeiten der 16-Bit-Konsolen nicht mehr ausreichen und die auch bei der Ankündigung des Saturn nur herzhaft gähnen, kann dank begabter Elektronik-Tüftler geholfen werden. Verschiedene Anbieter haben nämlich seit geraumer Zeit eine Hardware im Katalog, die jede Spielkonsole in den Schatten stellen. Das Neo Geo? Nein – wer will schon ein Gerät, das auf SNKs Prügelspiele abonniert ist? Das Heil aller Grafikfetischisten liegt in einer Abspielkonsole für **Automatenplatinen**. Auf einer solchen Platine befinden sich neben den ROMs, auf denen das Spiel gespeichert ist, auch Hauptprozessor(en), Special-FX-Bausteine und Customchips. Alles, was zu einem Spiel gehört, ist auf der Platine integriert (einschließlich Ein- und Ausgabebauteile, Joystickabfrage etc.) – im Automatengehäuse selbst steckt gewöhnlich nur ein Netzteil, die Joysticks, der Bildschirm und jede Menge Kabel. So ist es möglich, fast jede Automatenplatine (ausgenommen Hydraulikautomaten) Zuhause abzuspielen, soweit der Anschlußstecker der Platine (JAMMA-Standard, benannt nach der "Japanese Amusement Manufacturers Association") richtig verkabelt wird. Habt Ihr in der guten Stube keinen Platz mehr für einen ausgewachsenen Automaten (ab 500 Mark gibt's Ramschgeräte, 1.000 Mark müßt Ihr für ein einwandfreies Gehäuse hinlegen), bieten verschiedenen Hersteller selbstgebastelte Konsolen mit Automatentechnik an, die sich an jeden Monitor oder Fernseher mit 60Hz Bildwechselfrequenz betreiben lassen. Die bekanntesten Geräte auf dem deutschen Markt sind die MAK (Mega Arcade Konsole) und die „V1", ein Gerät, das aber nicht mehr gebaut wird. Das neuste System kommt von GT-Elektronik aus der Schweiz (Tel. 0041/61/4014171) und bietet neben der bloßen Abspielfunktion interessante Zusatzfeatures: So könnt Ihr per Drehregler an der Gehäusewand die Helligkeit regulieren – sinnvoll bei Platinen, denen die Toleranz der Helligkeitsregler am Fernseher nicht gerecht wird. Außerdem liefert GT für knapp 50 Mark einen HF-Modulator mit, der den Anschluß an einen 60Hz-Fernseher ohne SCART-Anschluß erlaubt.

Die "Free Play"-Konsole kostet zusammen mit zwei passenden Arcade-Joyboards Marke Apollo 800 Mark. Habt Ihr schon zwei Neo-Geo-Sticks, kauft Ihr nur die Konsole für 650 Mark. Das einzige Problem des Systems liegt im abschließbaren Gehäuse (ca. 50x38cm groß). So sind die Platinen zwar sicher aufgehoben, dafür passen nur kleine und mittelgroße Ausführungen hinein. Dieses Problem könnt Ihr aber lösen, indem Ihr ein JAMMA-Verlängerungskabel mitbestellt.

Richtig teuer wird's bei der Beschaffung der Platinen: Wer eine Oldie-Sammlung anlegen will, kommt noch günstig weg (Platinen ab 40 Mark), für State-of-the-Art-Titel benötigt Ihr jedoch eine dicke Brieftasche: „Mortal Kombat 2" liegt bei über 2.000 Mark, für „Super Street Fighter 2 Turbo" blättert Ihr fast 2.500 Mark auf den Tisch, und sogar ein Jahr alte Platinen kosten mehr als 1.000 Mark. Interessant wird's erst bei den Jahrgängen '91 und früher, die zu Preisen von Neo-Geo-Modulen gehandelt werden.

Es werde PAL!

Allen, die ihre reinrassige US-NTSC-Konsole (z.B. das 3DO) bislang nur nach teuren Umbauten anschließen konnten, bietet Videospielexperte Dynatex in Dortmund (Telefon 0231/556140) jetzt eine günstigere Alternative: Mit dem Videosystem Converter CN-100P lassen sich alle amerikanischen NTSC-Videospielsysteme mit einem deutschen PAL-Fernseher koppeln. Das CN-100P wird zwischen Konsole und TV-Gerät geschaltet und verwandelt das amerikanische Fernsehsignal NTSC in deutsches PAL: An der einen Seite steckt Ihr Video- und Audioleitung Eurer Konsole ein, über die Buchse an der anderen verbindet Ihr den Konverter mit Eurem Fernseher. Im Lieferumfang des knapp 200 Mark teuren Geräts, das Ihr auch für die Verbindung eines NTSC-Videorecorders mit Eurem deutschen PAL-TV benutzen könnt, befinden sich neben einem Netzteil auch diverse Anschlußkabel.

Die Bildqualität im Fall des 3DO kann freilich nicht mit der eines RGB-Umbaus mithalten. Zum einen ist NTSC nicht das beste Signal (Spötter verstehen darunter "Never The Same Colour"), zum anderen geht bei der Umwandlung zum wenig besseren PAL-Signal nochmal etwas Qualität verloren.

Trotzdem: Wer keine andere Möglichkeit hat und sein 3DO unbedingt an einen Fernseher ohne RGB und S-Video-Eingang anzuschließen will, muß sich trotz mäßiger Bildqualität für die Wandler-Alternative entscheiden. Oder Ihr wartet bis zum offiziellen Start der Konsole in Europa – der steht allerdings nach wie vor in den Sternen.



Nur die Besitzer der Originalplatine geraten bei "Mortal Kombat 2" (2000 Mark) in den Blutrausch.



Bei "Super Street Fighter 2 Turbo" (2500 Mark) gibt sich endlich ein versteckter Obermotz die Ehre.



Da hilft auch "Free Play" nichts: Hydraulik- und Polygonautomaten wie "Virtua Racing" gibt's nur als Komplettgeräte.

LAST RESORT

500 Mark kann sich der Einsender verdienen, dessen Tip wir auf dieser Seite abdrucken!
Wer mitmachen will, schickt uns seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben!) zusammen mit seiner Bankverbindung. Wer Karten zeichnen möchte, benutzt bitte nur weißes, unliniertes Papier.
Unsere Adresse lautet:
Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC "Tips & Tricks"
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Super Empire Strikes Back

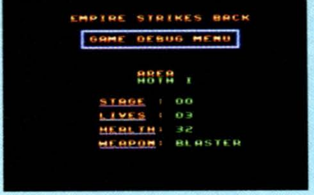
SN

Genau wie beim spannenden Vorgänger, ist auch im zweiten Teil der „Star Wars"-Saga ein geheimes Debug-Menü (Levelanwahl, bis 99 Leben, Lebensenergie und Waffen nach Wahl) versteckt. Im Titelbild drückt Ihr auf die Buttons A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X. Ertönt ein Geräusch, hat's funktioniert. Um den Debug-Modus einzuschalten, drückt Ihr im Spielverlauf die Buttons L und R auf dem zweiten Joypad. Drückt Ihr auf SELECT, überspringt Ihr einen Level.

A B Y X A B Y X A B A B Y X X Y A B Y X



Im Titelbild gebt Ihr eine komplizierte Tastenkombination ein.



Während des Spiels ruft Ihr mit L und R auf Pad 2 das Debug-Menü auf.

Castlevania

MD

Im Option-Screen stellt Ihr „BGM 5" sowie „Sound FX 73" ein und drückt START. Sobald die Nachricht „Press Start Button" erscheint, drückt Ihr Start und gebt den Konami-Code ein (↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A). Jetzt stehen neun Leben bereit.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A



Mit dem Konami-Cheat erweitert Ihr das Options-Menü.

Virtua Racing

Drei Rennbahnen sind Euch zu wenig? Um bei Segas SVP-Chip-Spiel auf sechs Strecken zu starten – die drei normalen werden in gespiegelter Form abgefahren –, drückt Ihr nach Start des Spiels gleichzeitig nach ↑, und die Buttons A und B. Anschließend drückt Ihr sooft auf Start, bis „Select Mode" erscheint – haltet dabei ↑, A und B gedrückt. Jetzt könnt Ihr den Spiegel-Mode anwählen.

Metal Marines

Testsessions können recht stressig sein, wenn Samurai Andreas mit gezückter Klinge verlangt, alle Paßwörter zu erspielen...

Level	Paßwort
Level 2	HBBT
Level 3	PCRC
Level 4	NWTN
Level 5	LSMD
Level 6	CLST
Level 7	JPRT
Level 8	NBLR
Level 9	PRSC
Level 10	PHTN
Level 11	TRNS
Level 12	RNSN
Level 13	ZDCP
Level 14	FKDV
Level 15	YSHM
Level 16	CLPD
Level 17	LNUU
Level 18	JFMR
Level 19	JCRY
Level 20	KNLB

Tempest 2000

„Tempest 2000" ist das bislang beste Spiel für Ataris Raubkatze. Mit einem kleinen Cheat könnt Ihr jeden Level überspringen, soweit Ihr nicht den Modus „Tempest Duel" spielen wollt. Bevor Ihr einen der anderen Modi anwählt, drückt Ihr gleichzeitig 1, 4, 7 und *, anschließend Button A. Zur Bestätigung ertönt eine Computerstimme. Um einen Level zu beenden, drückt Ihr auf OPTION.

Ninja Warriors

Wenn Ihr Euch die Musik dieses Moduls ohne lästiges Spielen anhören wollt, wählt Ihr im Auswahl-Screen den Schwierigkeitsgrad „Normal" und betätigt gleichzeitig die Buttons L, R und START.

L + R + START

Striker

Um mit der Mannschaft von Hersteller Elite oder mit den Programmierern von Rage zu spielen, müßt Ihr am Ende des „Spezial Cups", nachdem Ihr den „Super Cup" absolviert habt, das folgende Paßwort eingeben. Den Rest laßt Ihr auf „B" stehen.

T S R Q P N M L
K J H G F D C B

Cool Spot

Um den Abspann von Spots Abenteuern zu sehen, drückt Ihr Button L, ←, Button R, →, ↑, Button X, ↓ und Button B auf Controller 1.

L ← R → ↑ X ↓ B

Star Trek Next Generation

Das passende Spiel zur erfolgreichen Fernsehserie ist seit kurzem im Import aus Amerika erhältlich. Wir kennen alle Paßwörter.

Mission	Paßwort
Mission 2	BGTTBTBV
Mission 3	CGTTBTBB
Mission 4	DKTTBTBB
Mission 5	DJTTBTBV
Mission 6	JFTTBTBB
Mission 7	JDTTBTBV
Mission 8	KNTTLTBB
Mission 9	KFTTBTBV
Mission 10	LRTTBTBB
1. Prüfung	LQTTBTBV
2. Prüfung	MKTTNTBV
Finale	PHTTNTBV

Art of Fighting

Die Vorführung des Abspanns beginnt, wenn Ihr im Story-Modus pausiert und dann nach ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, L und Y betätigt.

↑ X ← Y ↓ B → A L Y

Tournament Fighters

Wenn Euch der Turtles-Ausflug ins „Street Fighter 2"-Metier zu langsam ist und Ihr ein „Turtles Turbo" daraus machen wollt, führt Ihr im Auswahlmenü auf dem zweiten Joypad den bekannten Konami-Cheat aus. Gelingt's Euch, ertönt ein Schrei.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

Um Shredder zu spielen, drückt Ihr ebenfalls im Auswahlmenü auf dem zweiten Pad die folgenden Buttons:

X ↑ Y ← B ↓ A → X ↑

Fatal Fury 2

Mit einem Cheat könnt Ihr hier alle Spielfiguren anwählen: Sobald die Musik ertönt, drückt Ihr B, A, X, Y, links, unten, oben, L und R ein. Ertönt „OK", hat's funktioniert.

B A X Y ← ↓ ↑ L R

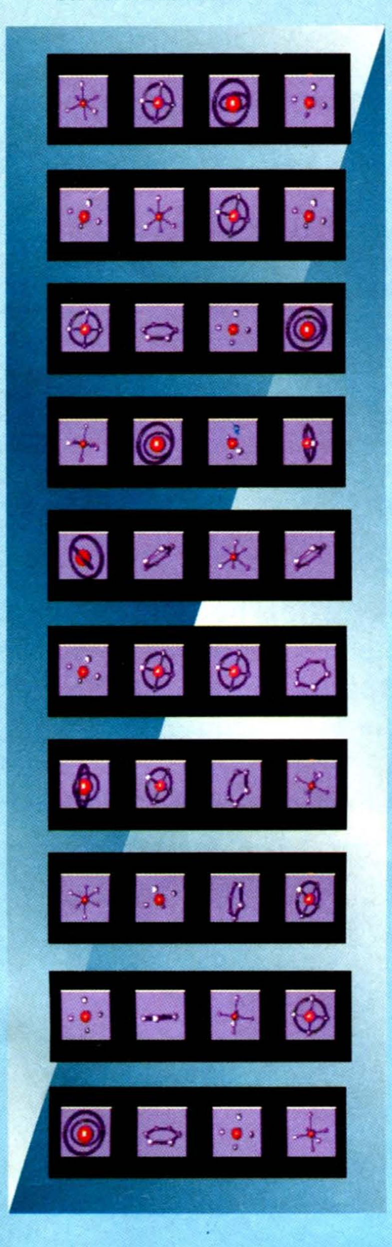
Dune 2: Battle For Arrakis

Virgins Strategie-Knüller „Dune 2" haben wir in der letzten MAN!AC ausführlich getestet, für dieses Heft haben wir alle Paßwörter für die „Blaue Streitmacht" herausgesucht.

Abschnitt	Paßwort
Abschnitt 3	Spicedance
Abschnitt 4	Eternalsun
Abschnitt 5	Defthunter
Abschnitt 6	Fairmentat
Abschnitt 7	Ashlikenny
Abschnitt 8	Sonicblast
Abschnitt 9	Dunerunner

Microcosm

Zwölf Codes zum Blutbahn-Abenteuer „Microcosm“ haben wir aus mehreren Zuschriften zusammengetragen. Viel Erfolg bei Eurer Mission!



Wolfenstein 3D

Vier nützliche Cheat-Modi haben wir beim indizierungsgefährdeten „Wolfenstein 3D“ gefunden. Um den Cheatmodus zu aktivieren, haltet Ihr Button R auf Controller 2 sofort nach dem Einschalten gedrückt. Erst, wenn das Titelbild erscheint, startet Ihr das Spiel via Joypad 1. Während des Spiels könnt Ihr Start drücken und folgende Kombinationen ausprobieren:

Unendlich viel Munition und Waffen

R ↑ B A

Unverwundbarkeit

B ↑ B A

Gesamte Übersichtskarte

A A ↑ B

Level überspringen

↑ B R B

Aero The Acrobat

Im Start/Option-Screen drückt Ihr ↓, A, ↓, Y, ↓, A, ↓, Y. Hört Ihr ein Jingle, beginnt Ihr das Spiel. Sobald Aero erscheint, drückt Ihr START. Drückt nun ↑, X, ↓, B, ←, Y, →, A, L, R. Um jetzt die Levels zu überspringen, drückt Ihr im Pause-Modus SELECT.

↓ A ↓ Y ↓ A ↓ Y
↑ X ↓ B ← Y → A L R

Aero The Acrobat

Im Start/Option-Screen drückt Ihr C, A, →, ←, C, A, →, ← und startet den ersten Level. Sobald Aero erscheint, drückt Ihr ↑, C, ↓, B, ←, A, →, B. Im Pause-Modus drückt Ihr A und B gleichzeitig, bis der Cheat-Mode erscheint.

C A → ← C A → ←
↑ C ↓ B ← A → B, A+B

Total Eclipse

Um einen der zwanzig Levels dieses Shooters anzuwählen, klickt Ihr im Option-Menü „Quit/Previews“ an. Haltet die Stop-Taste gedrückt und betätigt die Buttons B, L und A nacheinander. Jetzt laßt Ihr die Stop-Taste los und drückt B, L, A, B, L, A.





Bomberman 2

Gerade erst im Import erschienen (Deutschland ist im Herbst an der Reihe), schon sind die Paßwörter der bombigen Fortsetzung ermittelt.

Level	Paßwort
Level 1	4 3 6 1
Level 2	6 4 4 2
Level 3	3 9 0 3
Level 4	9 5 6 4
Level 5	7 7 3 5

Run Saber

Levelanwahl und Musikmenü haben die Designer gut versteckt. Sobald das ATLUS-Logo erscheint, haltet Ihr Button B gedrückt und bedient Y, SELECT und →. Im Mainmenü erscheint nun ein geheimes Untermenü.

B Y SELECT →

Equinox

Sonys Action-Adventure ist mit einem nützlichen Unverwundbarkeits-Modus ausgestattet. Sobald „Press Start“ auf dem Schirm erscheint, drückt Ihr zweimal L, zweimal R, dreimal L, dreimal, R, zweimal L, zweimal R, L und R.

L L R R L L L R R R L L R R L R

Pop'n Twin Bee Rainbow Bell

Tapfere Twin-Bees können sich mit unserer Hilfe unverwundbar machen. Drückt während des Spiels auf START, dann gebt Ihr L, R, L, R, A, B, X, X, Y, L, R, L, R, A, B, X, Y ein. Setzt Ihr fort, ist die Spielfigur unverwundbar.

L R L R A B X X Y L R L R A B X Y

NEXT 8 94 TIME

MAN!AC NO. 8 ERSCHEINT AM 13.7.94

ZWEI MAN!ACS IN CHICAGO

Auf der diesjährigen Consumer Electronics Show, der wichtigsten Spielemesse der westlichen Welt, müssen die Hersteller ihre Karten aufdecken. Welche Spiele fesseln Euch zum Weihnachtsfest, welche Hardware wird noch 1994 zur Realität?

Demolition Man



Sylvester Stallones furioses Actionspektakel hat sich den Weg vom Big Screen auf CD freigeschossen: MAN!AC präsentiert Virgins erste Full-Motion-Video-Ballerei. Versteckt sich hinter brillanter Grafik ein umwerfendes Spieldesign?

VIDEOSPIEL-TV

Sie versprechen heiße Infos und trendgerechte Moderation, die neuesten Spiele und tolle Mädchen. Doch bringen die Videospiel-Sendungen wirklichen Spaß? Wir testen das Fernsehprogramm und verraten, was in Zukunft läuft.

MEGA-DRIVE-WAHNSINN

In minutiöser Archivarbeit haben wir alle offiziellen Spiele für das Mega Drive zusammengestellt, mit Kurzkritik, Release-Infos und Wertung versehen. Zum Stöbern und Durchblicken!



BIG MOUTH

Wie aus gewöhnlich gut unterrichteten Quellen verlautete, hat der Fernost-Konzern Samsung sein Interesse am liquidierten Computerhersteller Commodore angemeldet. Klappt der Deal, läuft das CD-32 unter koreanischer Flagge. --- Geht's nach dem Willen von Atari, wird das nächste Jaguar-Spiel von Jeff Minter ("Tempest 2000") eine Umsetzung des Automatenoldies "Major Havoc" sein. Jeff hat nichts gegen den Atari-Klassiker, ihn aber leider niemals gespielt... --- Jetzt steht's fest: Im Herbst kommen "Super Return of the Jedi" und "Super Indiana Jones" für's Super Nintendo – jeweils mit 16 MBit.

YOUNG MERLIN

NEU!

YOUNG MERLIN! IT'S MAGIC!



Nur Du besitzt die Zauberkraft, um die Welt vom Fluch des Schattenkönigs zu befreien. In zehn atemberaubenden Levels überstehst Du die gefährlichsten Abenteuer. Mit Deinen genialen Zaubertricks machst Du allen Gegnern die Hölle heiß. Scrollings, Animation, Sound – alles excellent. Die absolute 16-MegaBit-Sensation. Young Merlin – das ultimative SNES-Rollenspiel-Adventure! Und das meint die Presse: „Young Merlin ist das beste Action-Abenteuer..." „Ein tolles Spiel ohne Ecken und Kanten." (Video Games 11/93) „Wunderbare Fantasy-Atmosphäre, knallig bunt und mit reichlich Abwechslung. Fazit 2+" (Total 11/93)

Alle Screens aus der SNES-Version.





VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
(DEUTSCHLAND) GMBH
BORSELSTRASSE 16 B
22765 HAMBURG

UTOPIA

KARSTADT

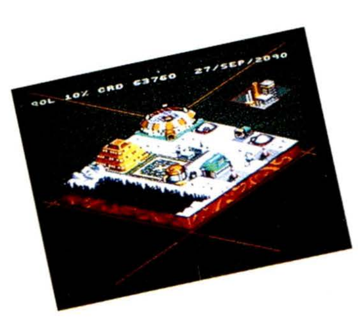
Gut einkaufen
schöner leben

Die Erschaffung der perfekten Welt ...



... ein Traum, so alt wie die Menschheit. Du hast es in der Hand, diesen Traum endlich zu verwirklichen. Dein Imperium heißt UTOPIA und besteht aus 10 verschiedenen Planeten, die zu kolonialisieren sind. Doch heimtückische Krankheiten und oberfiese Aliens versuchen Deine Strategie zu durchkreuzen. Auch wenn der Himmel brennt – Du bist absolut cool drauf und hast alles fest im Griff. Nichts kann Dich von Deinem Ziel abbringen.

UTOPIA – das subtile Gameplay ist das neue Highlight im Super-NES-Entertainment. Animierte, isometrische 3D-Grafiken vom allerfeinsten mit deutschem Bildschirmtext. Alle Spielstände sind speicherbar (eingebaute Batterie). Denn dieses Game hat kein Ende. Handel, Strategie, Forschung und Politik bilden das Szenario UTOPIA. Das Spiel für helle Köpfe. Total genial!





Mit deutschem Bildschirmtext!
Spielstände speicherbar!



DISTRIBUTED BY



KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt`s für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

F&P 94/153